

# ПРОГРАММИРОВАНИЕ



Ст. преподаватель: Якунина Е.А.

# Тема 1. Этапы создания программного обеспечения



*При разработке сложного ПО используют одну из двух технологий:*

- 1. Структурное программирование*
- 2. Объектно-ориентированное программирование*

При структурном подходе процесс разработки программ можно разделить на следующие этапы:

- 1. Постановка задач*
- 2. Анализ*
- 3. Проектирование*
- 4. Реализация*
- 5. Модификация*

# Постановка задачи

Постановка задачи включает в себя:

1. *Описание целей*
2. *Описание исходных данных*
3. *Описание особых ситуаций*
4. *Описание требований к используемому ПО и техническому обеспечению*

# Анализ и формальная постановка

На данном этапе по результатам анализа задачи строят математическую модель ее решения и определяют метод требования исходных данных в результат

*Пример:* найти площадь прямоугольника по заданным длинам сторон.

$a$  — число

$b$  — число

$$S=a*b$$

# Проектирование

Различают 2 вида проектирования:

- логическое;
- физическое.

**Логическое проектирование** предполагает детальную переработку последовательности действий будущей программы

**При физическом проектировании** осуществляют привязку разработанного алгоритма к имеющему набору технических и программных средств.

## Реализация

1. Составление текста программы с использованием конкретного языка программирования в соответствии с разработанным алгоритмом
2. Ввод текста программы в компьютер
3. Перевод текста программы в последовательность машинных команд (кодов). Этот этап называется **компиляцией (или трансляцией)** программ. Выполняется при помощи специальных программ **трансляторов и компиляторов**.
4. В процессе компиляции могут возникнуть ошибки, которые называются *синтаксическими*. В этом случае компилятор аварийно завершает выполнение программы, выдав сообщение об ошибке.
5. На данном этапе происходит объединение отдельных фрагментов программы в единую программу, этот процесс называется **компоновкой**. Программа – *компоновщик*.
6. В процессе выполнения программы запрашивается ввод исходных данных, осуществляется их обработка и выводится результат. Пример, деление на ноль, обращение к несуществующим данным.
7. Такие ошибки называются ошибками выполнения, чтобы их устранить, используется процесс отладки программы.

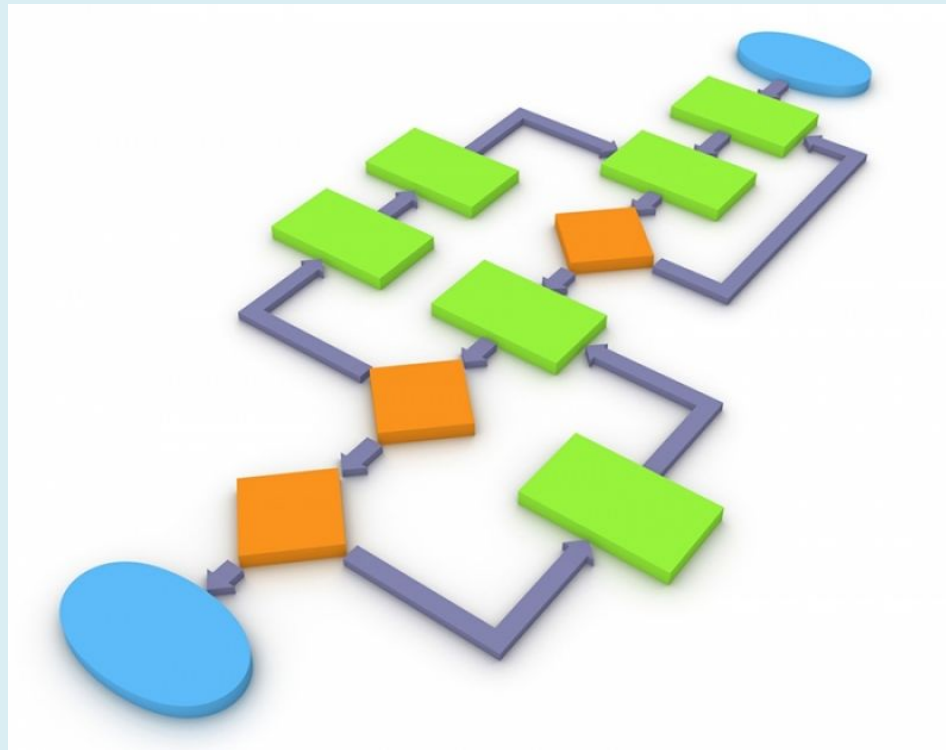
# Модификация

Причинами новых версий может являться:

- Необходимость исправления ошибок, выявленных в процессе длительной эксплуатации
- Изменение среды
- Процесс совершенствования (улучшение интерфейса и увеличение набора выполняемых функций)



## Тема 2. **Понятие об алгоритмах**



**Алгоритм** — четкая определенная последовательность действий (шагов), которые приводят к выполнению задачи за конечное число шагов

Алгоритм должен отвечать определенным требованиям:

1. *Наличие исходных данных*
2. *Наличие вывода результата*
3. *Однозначность*
4. *Общность*
5. *Корректность*
6. *Конечность*
7. *Эффективность*

Любой алгоритм может быть составлен с использованием следующих последовательных действий:

- *Линейная последовательность*
- *Разветвленная последовательность*
- *Циклическая последовательность*

**Линейная структура** предполагает, что каждое действие для достижения результата выполняется последовательно друг за другом.

**Разветвленная структура** предполагает, что выполнение действий зависит от значений одного или нескольких параметров (или от выполнения условий)

**Циклическая структура** предполагает, что для получения результата, некоторое действие необходимо выполнить несколько раз.

Любой алгоритм можно описать с использованием одну из следующих форм:

- *Словесное описание*
- *Графическое описание (блок-схемы)*
- *С использованием псевдокодов*

# Словесное описание

$$a*x^2 + b*x + c = 0$$

**1. Исходные данные** – коэффициенты  $a, b, c$

**2. Промежуточные данные**  $D = b^2 - 4*a*c$

$D < 0$  – корней нет

$D = 0$  – 1 корень

$$x = -\frac{b}{2*a}$$

$D > 0$  – 2 корня

$$x = -\frac{b \pm \sqrt{D}}{2*a}$$

**1 Шаг:** ввести исходные значения  $a, b, c$

**2 Шаг:** вычислить значение дискриминанта по формуле  $a, b, c$

**3 Шаг:** проверить, если  $D < 0$ , то вывести сообщение корней нет

**4 Шаг:** если  $D = 0$ , то найти единственный корень по формуле

$$x = -\frac{b}{2*a}$$

**5 Шаг:** если  $D > 0$ , то найти оба корня по соответствующим формулам

$$x = -\frac{b \pm \sqrt{D}}{2*a}$$

**6 Шаг:** вывести результат

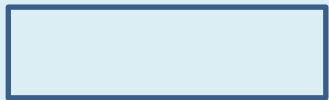
В данном алгоритме не учтены особые ситуации, связанные с вводом исходных значений-коэффициентов и которые могут привести к возникновению ошибок:

### Алгоритм:

1. Вводим  $a, b, c$
2. Если  $a=0, b=0, c=0$ , то вывести соответствующее сообщение
3. Если  $a=0, b \neq 0$  и  $c \neq 0$ , то найти  $x = -\frac{c}{b}$
4. Если  $a \neq 0$ , то вычисляем дискриминант  $D$
5. Далее по алгоритму

# Графическое описание

При описании алгоритма с помощью блок-схем, каждое действие обозначают блоком особой формы.



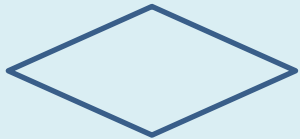
- действие



- ВВОД, ВЫВОД



- ЦИКЛ

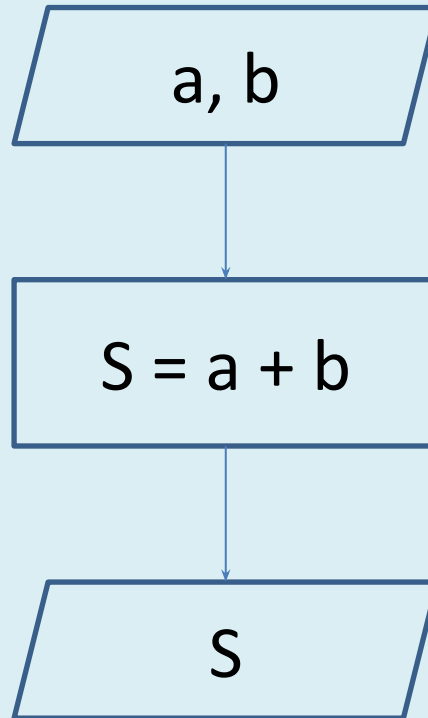


- условие

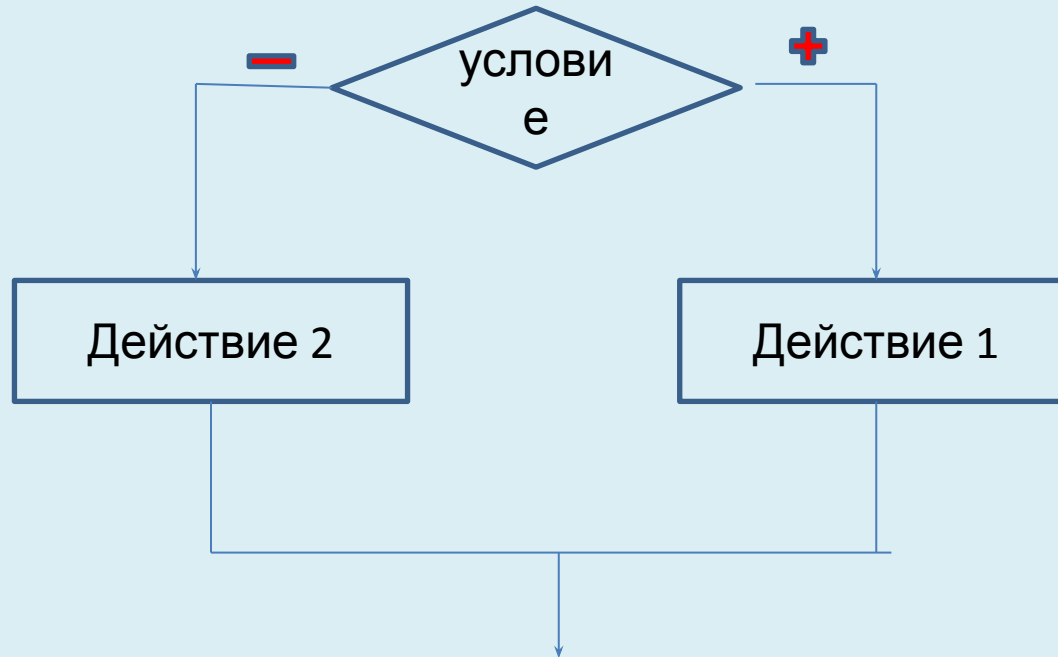
Любой сложный алгоритм описывается с помощью 3-х основных направляющих структур:

1. *Следование (линейное)*
2. *Проверка условий (разветвленное)*
3. *Циклическое*

# Следование



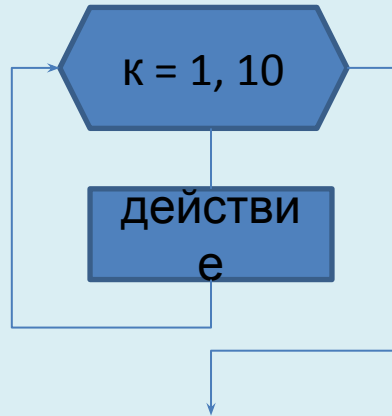
# Проверка условий





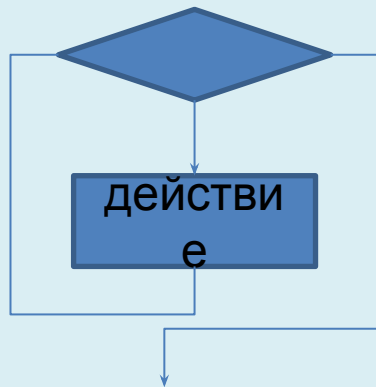
# Циклическая структура

## А) Цикл с известным числом повторений

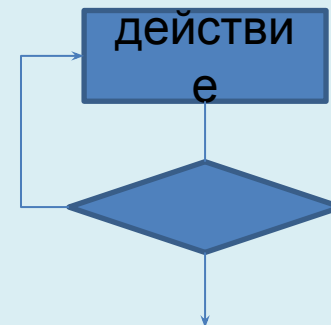


Б) Цикл с неизвестным числом повторений. В данном случае количество повторов зависит от выполнения или невыполнения заданного условия

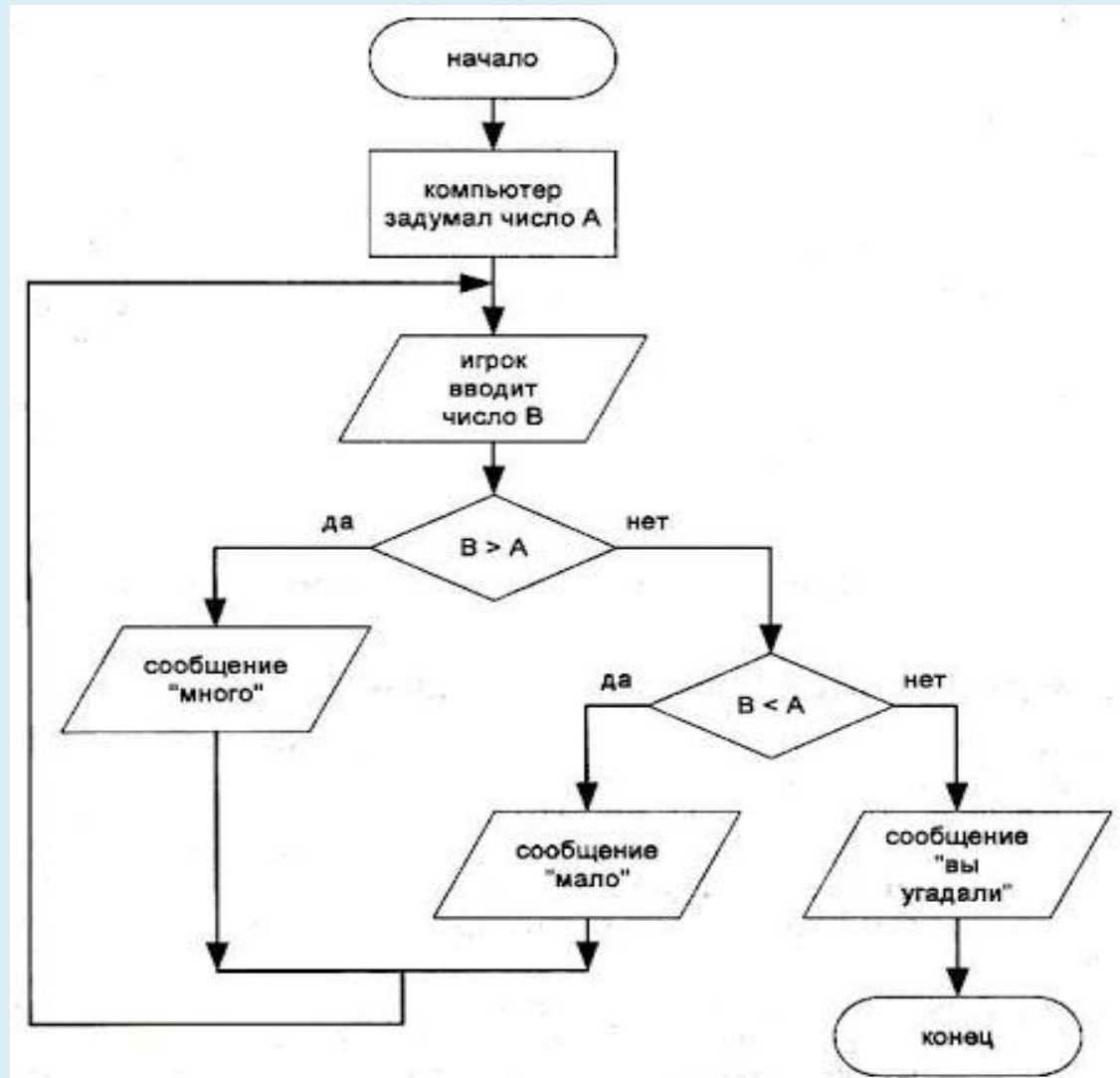
- Цикл с предусловием



- Цикл с постусловием

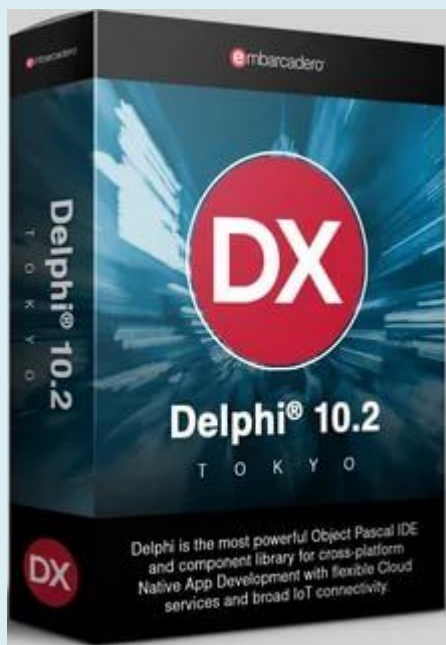


**Псевдокод** – описание алгоритма, который базируется на тех же управляющих структурах, но для каждой структуры используют свою форму описания.



# Тема 3. Общая структура программы на языке Delphi (Паскаль)

<https://lazarus-rus.ru/download/>



**Синтаксис** — это совокупность правил, определяющих допустимые конструкции языка, т.е. форму.

**Семантика** — это совокупность правил, определяющих смысл синтаксически корректных записанных конструкций языка, т.е. его содержания.

Семантику языка программирования закладывают в его компилятор, т.о. синтаксически грамотно записанные программы после преобразовываются последовательно в машинные коды, обеспечивает выполнение компьютером необходимых действий.

Описание синтаксиса включают определение алфавита и описание различных допустимых конструкций языка из символов алфавита и более простых конструкций.

# Язык программирования Delphi

- 1) Латинские буквы (*заглавные и прописные*)
- 2) Наборы цифр от 0 до 9
- 3) Специальные знаки: =, >, <, >=, <=, <>, \*, /, :, ' ', [], (), ...
- 4) Специальные служебные слова, написание которых должно полностью соответствовать требованиям языка: *begin, and, for, while, array* ...

## При написание программы применяются:

- **Константы**
- **Переменные** - это данные, значение которых могут изменяться при выполнении программы
- **Выражения** — это константы или переменные, объединены каким-либо знаком операций
- **Операторы** — это специальные символы и слова, выполняющие действия
- **Функции, процедуры и модули** — это отдельные программные модули, имеющие свои собственные имена и подключающие к основной программе

Для использования в программе входных и выходных данных, промежуточных данных вводятся текстовые обозначения, соответствующих переменных. Эти обозначения называются **именами** или **идентификаторами**. Все действия в программе осуществляются с помощью соответствующих переменных. Переменные заменяют область памяти компьютера, где при выполнении программы находятся соответствующие значения.

Любая программа на языке Delphi состоит из 3-х частей:

**1 часть** – *заголовок программы*

**2 часть** – *раздел описания*

**3 часть** – *раздел выполнения действий*

# I. Заголовок программы

**Program** *имя\_программы*;

Program Primer1;

## II. Раздел описания

### Описание константы

**Const** – константа

**Const** pi = 3.14;

a = 100;

S = 'всем привет';

K = \$;

### Описание переменных

**Var** *имя\_переменных: тип\_данных*;

**var** a, b, c: integer;

X, y: real;

### Тип переменной определяет:

1. Возможный набор для данных переменных
2. Размер его внутреннего предоставления в памяти компьютера
3. Набор допустимых операций, которыми можно выполнять с переменными данными типами

### III. Раздел выполняемых действий (тело программы)

**Begin**

...

**End.**

#### Пример программы

**Program** Primer; *{заголовок программы}*

*{раздел описания}*

**Const** ...

**Var** ...

**Begin** *{начало программы}*

...

**End.** *{конец программы}*



## Типичные ошибки, которые могут возникнуть:

1. Использование в инструкции программирования неописанных переменных.
2. Отсутствует точка с запятой в конце
3. В конце программы отсутствует точка
4. Имена переменных не должны совпадать не с именем программы, не с каким-либо служебным символом.
5. 

```
Var a:integer;  
const x=10;
```

# Типы данных в Delphi

Одним из важнейших принципов современного программирования является **принцип строгой типизации данных**. В соответствии с которыми, каждая используемая в программе переменная должна быть отнесена к определенному типу

## Тип данных определяет:

1. Возможные значения переменных const, функций
2. Определяет внутреннюю форму представлений данных в памяти компьютера
3. Операции и функции, которые могут выполняться под величинами, принадлежащие к данному типу

# Типы данных

## Скалярные

Стандартные  
типы

Типы,  
определяемые  
пользователями

## Структурированные

Массивы

Записи

Множества

Файлы

# Стандартные типы данных

В Delphi к стандартным относятся 5 типов:

1. *Целый*
2. *Вещественный*
3. *Логический*
4. *Символьный*
5. *Строковый*

# Целый тип данных

Переменные целого типа могут иметь разную байтовую длину, могут быть **знаковыми** или **беззнаковыми**.

Тип	Название	Размер	Знак	Диапазон значений
shortint	Короткое целое	1 байт	Есть	-128..127
smallint	Малое целое	2 байта	Есть	-32768..32767
integer, longint	Длинное целое	4 байта	Есть	-2147483648.. 2147483647
int64	64-разрядное целое	8 байт	Есть	-9223372036854775808.. 9223372036854775807
uint64	64-разрядное целое	8 байт	Нет	0.. 18446744073709551615
byte	Байт	1 байт	Нет	0..255
word	Слово	2 байта	Нет	0..65535
longword	Двойное слово	4 байта	Нет	0..4294967295

Все вычисления и другие преобразования в программе записываются в виде **выражений**. Выражение включает несколько операций, которые выполняются в порядке приоритетности.

Различают:

- *Арифметические операции*
- *Операции отношения*
- *Логические операции*
- *Строковые операции*
- *Операции над множествами*

**Арифметические операции:** +, -, \*, целочисленное деление **div**,  
взятие остатка от деления **mod**. Результат арифметической  
операции над целыми типами - есть величина целого типа.

**Операции отношения:** =, <>, >=, <=, >, <

Результат **операции отношения** над целыми числами  
логического типа **TRUE** или **FALSE**

Функции результатом, которых являются целые типы.

**ABS** (x) =  $|x|$ , **SQR** (X) =  $x^2$

Существуют стандартные функции для целого типа, которые  
дают вещественный результат: **sin(x)**, **cos(x)**, **arctan(x)**, **ln(x)**,  
**exp(x)**, **sqrt(x)**

**Описание:**

**Var** I,j: **integer**;

B1, b2, b3: **byte**;

Mylong: **longint**;

# Вещественный тип данных

Используется при обработке чисел с дробной частью 3 основных типа:

**Real** – основной (6 байтов)

**Double** – с двойной точностью (8 байтов)

**Extended** – расширенный (10 байтов)

Операции: +, -, \*, /

**Trunc(x)** – выделение целой части, отсечением дробной части

**Round(x)** – аргумент до ближайшего целого числа

$X = 34,75$

$\text{Trunc}(x) = 34$

$\text{Round}(x) = 35$

Описание:

Var x,y: real;

d: extended;



# Логический тип данных

Любая логическая переменная может принимать только **одно из двух** возможных значений **true** (истина) или **false** (ложь).

## Основные операции:

*Логическое отрицание (**not**);*

*Логическое сложение (**or**);*

*Логическое умножение (**and**).*

## Правила выполнения логических операций

*Логическое умножение:*

(false) **and** (false) = false

(false) **and** (true) = false

(true) **and** (false) = false

(true) **and** (true) = true

*Логическое сложение:*

(false) **or** (false) = false

(false) **or** (true) = true

(true) **or** (false) = true

(true) **or** (true) = true

*Логическое отрицание:*

**not** (true) = false

**not** (false) = true

*Пример:*

**Дано:**  $x=10$ ;  $a=15$ ;  $b=0$ ;  $c=30$ ;

**Найти:**

$(x>0) \text{ and } (a<10) = ?$

$(b<15) \text{ or } (c>100) = ?$

$(a=0) \text{ or } (b>-15) \text{ or } (c>10) \text{ and } (x=10) = ?$

# Символьный тип данных

В качестве своего значения переменная может иметь один любой символ из заданного набора символов

Описание: используется ключевое слово **char**

Операции:

Каждому символу соответствует свой числовой код в таблице СИМВОЛОВ

Функция **ord** (символ) дает код символа;

Функция **chr** (код\_символа) дает сам символ.

*Пример:*

Ord ('A') = 65

Chr (65) = 'A'

## Строковый тип

Переменная строкового типа в качестве своего значения может иметь любую текстовую строку длиной **не более 255** символов.

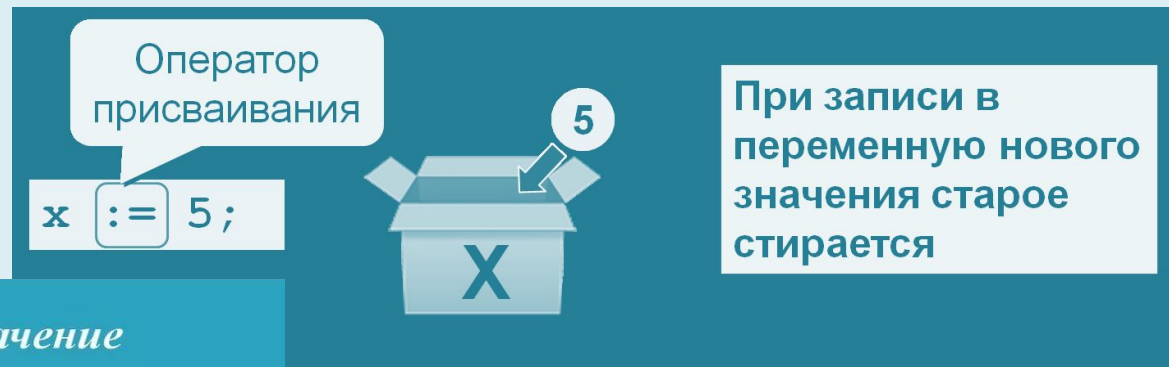
Для описания используется ключевое слово **string**

```
Var stroka: string;  
      name: string[20];
```

*Пример:*

```
Var s1:string;  
s2: string[3];  
Begin  
S1:='Всем привет';  
S2:= 'хорошо';  
End;
```

# Тема 4. Основные инструкции в Delphi (Паскаль)



Запись на Pascal	Выражение	Значение
<code>:=</code>	<code>x := 5</code>	Заменяет значение переменной
<code>+=</code>	<code>x += n</code>	Увеличивает число на n
<code>-=</code>	<code>x -= n</code>	Уменьшает число на n
<code>*=</code>	<code>x *= n</code>	Увеличивает число в n раз
<code>/=</code>	<code>x /= n</code>	Уменьшает число в n раз

**Инструкция (оператор)** — это специальная совокупность служебных слов, индикаторов и специальных знаков, выполняющих определенные действия.

В каждой инструкции ставятся: ‘;’

### **Инструкция присваивания**

Инструкция позволяет установить переменной какое-либо значение, возможно выполнить при этом вычисление:

**Переменная:=выражение;**

*При использовании инструкции присваивания необходимо выполнять правила:*

- 1. Все переменные в левой и правой части инструкции присваивания должны быть отнесены к соответствующему типу;*
- 2. Все переменные в правом выражении должны иметь конкретное значение;*
- 3. Типы правой и левой части должны совпадать;*

## Инструкция ввода

**Read**(список переменных);

или **Readln**(список переменных);

*Например:*

**Var** i, j, k: integer;

    x, y: real;

    st: string;

...

Read (i,j,k);

Read (x,y);

Readln (st);

## Инструкция ввода

В Delphi используется служебное слово **Write ()** или **Writeln(список переменных)**

При использовании инструкции **write(st)** после вывода курсор остается в той же строке за последним выводом символа.

При использовании **Writeln(st)** после вывода данных курсор устанавливается в 1-ой позиции в следующей строке

*Например:*

Необходимо вывести значения переменных a, b, c в 3-х строках экрана

```
Writeln (a);
```

```
Writeln (b);
```

```
Writeln (c);
```

Оператор вывода **Writeln** без параметров, он просто переводит курсор на начало новой строки

Для одновременного вывода нескольких переменных можно использовать

```
Write (a, b, c);
```

*A – целочисленное*

*B – вещественное*

*C – текстовое*

Оператор вывода позволяет кроме переменных *выводить на экран текст*. Текст для вывода необходимо записывать в апостроф

```
Write ('first program');
```

При выводе в самом операторе можно производить элементарные арифметические действия

```
Write (10*15*2);
```

*Например:*

```
Writeln (54*a+sin(a));
```

```
B:= 54*a+sin(a);
```

```
Writeln (b);
```



### Формат вывода для числовых элементов

Количество позиций, которое будет отводиться для вывода значения переменной.

*Например:*

**Write** (i:3);

Для задания формата ставится ':' и выделяется позиция.

### Формат вывода для вещественных чисел

**Write** (x:7:2)

7 – количество позиции на все вещественное число, включая точку и знак

3 – количество знаков после запятой

*Например:* x=123,4536

**Write** (x:9:4);

В инструкции вывода можно комбинировать вывод значений переменных и текста

*Например:*

**Write** ('number:', i:2, 'x=', x:5:2, 'y=', y:9:3);

При одновременном использовании инструкции ввода и вывода в программе можно организовать простейший диалог с пользователем.

*Пример:*

**Write** ('input x=');

**Readln** (x);

**Write** ('input y=');

**Readln** (y);

*Пример 1:*

Найти сумму 2-х введенных с клавиатуры целых чисел, результат вывести на экран.

```
Program Pr1;
```

```
Var sum, a, b: integer;
```

```
Begin
```

```
Writeln ('введите первое число');
```

```
Readln (a);
```

```
Writeln ('введите второе число');
```

```
Readln (b);
```

```
Sum:= a+b;
```

```
Writeln (sum);
```

```
Readln;
```

```
end.
```

Пример 2:

Найти площадь треугольника по трем его сторонам, используя следующую форму:

$$P := (a + b + c) / 2;$$

$$S := \sqrt{p * (p - a) * (p - b) * (p - c)}$$

Program Pr2;

Var c, a, b: integer; p, s: real;

Begin

Writeln ('введите сторону a');

Readln (a);

Writeln ('введите сторону b');

Readln (b);

Writeln ('введите сторону c');

Readln (c);

$$P := (a + b + c) / 2;$$

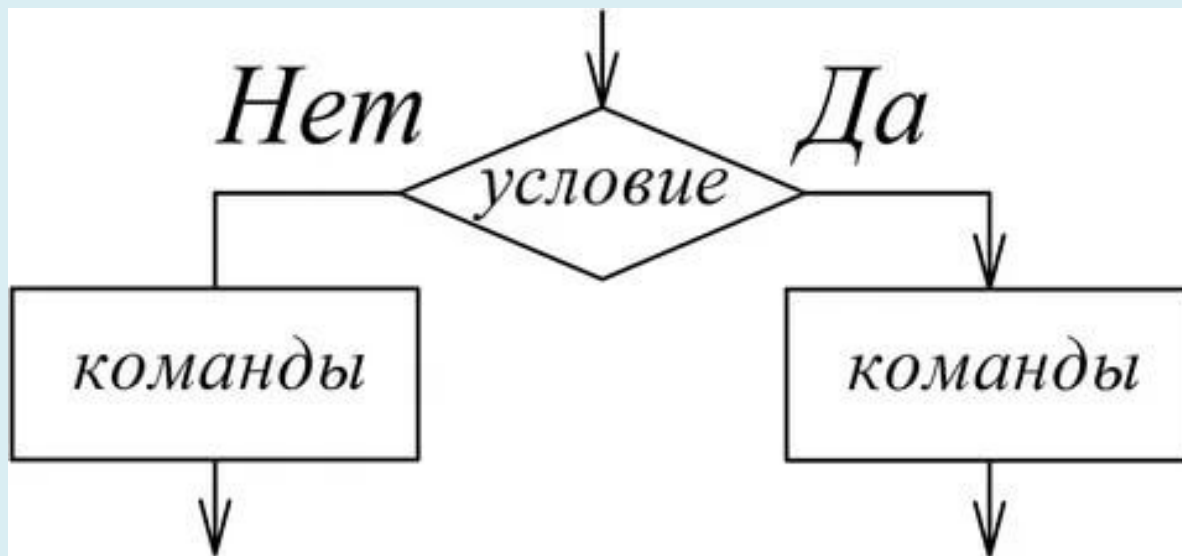
$$S := \text{SQRT}(p * (p - a) * (p - b) * (p - c));$$

Writeln ('площадь =', s:8:3);

Readln;

end.

## Тема 5. **Управляющие операторы языка**



Для организации разветвленной и циклической структур используются управляющие операторы языка, которые определяют последовательность выполнения действий в программе.

## Оператор условной передачи управления

### Инструкция проверки условий

Существуют две разновидности проверки условий:

1. **Простая** – осуществляется проверка с выбором одной из двух возможных альтернативных действий
2. **Множественная** – с возможностью перехода на одну из нескольких альтернатив.

## Общий вид простой инструкции проверки условий:

**If** *условие* **then** *инструкции* **else** *набор инструкций*;

В условие записывается логическое выражение, результат которого может быть либо **true**, либо **false**.

*Истинность условия* приводит выполнение инструкций к ветки **then**, *ложность* к выполнению ветки **else**.

*If*  $a > b$  **then**  $x := a + b$  **else**  $x := a - b$ ;

В простейшем случае инструкция включает в себя 1 инструкцию .

Если в ветки **then** или **else** необходимо выполнить больше , чем 1 инструкцию, то их необходимо заключить в операторные скобки **begin ... end**.

*Пример:*

**If**  $x > 0$  **then begin**

$x := x + 8$ ;

Writeln (x);

**end**

**else begin**

$y := y - 2$ ;

Writeln (y);

**end.**

В частном случае может отсутствовать ветка **else**.

*If условие then набор инструкций;*

*Пример:*

**If**  $x > 0$  **then**  $x := x + 1$ ;

### Вложенные условные инструкции

*If условие1 then блок инструкций1 else*

*if условие2 then инструкция2 else инструкция3;*

*Пример1:*

Среди двух введенных с клавиатуры чисел найти максимальное.

Program Pr1;

Var a, b: integer;

Begin

Writeln ('введите 1 число');

Readln (a);

Writeln ('введите 2 число');

Readln (b);

if  $a > b$  then Writeln ('Максимальное число =', a)

else Writeln ('Максимальное число =', b);

Readln;

End.

*Пример 2:*

Вычислите значение функции  $y = \begin{cases} x * \cos(2 * x), x < 5 \\ \frac{8*x+12}{x}, x \geq 5 \end{cases}$

Program Pr2;

Var x,y: real;

Begin

Writeln ('введите x');

Readln (x);

If x< 5 then y:=x\*cos(2\*x)

else y:=(8\*x+12)/x;

Writeln ('y =', y:6:4);

Readln;

End.



*Пример 3:*

Вычисление корней из квадратного уравнения

Program Pr3;

Var a,b,c,d,x1,x2: real;

Begin

Writeln ('введите a');

Readln (a);

Writeln ('введите b');

Readln (b);

Writeln ('введите c');

Readln (c);

D:= b\*b – 4\*c\*a;

If d<0 then Writeln ('no')

    else if d=0 then

    begin

        x1:=-b/(2\*a);

        Writeln ('Only one:', x1:7:2);

    end

    else

        begin

            x1:=(-b+SQRT(d))/(2\*a);

            x2:=(-b-SQRT(d))/(2\*a);

            Writeln ('x1=', x1:7:2, 'x2=', x2:7:2);

        end;

Readln;

end.

## Множественная инструкция проверки условия (инструкция выбора)

Данная инструкция позволяет выбрать одно из нескольких действий. Работа инструкции основана на использовании специальных переменных и называются **селектором**.

Общий вид:

**Case** селектор **of**

Селектор1: набор\_инструкции1;

Селектор2: набор\_инструкции2;

Селектор3: набор\_инструкции3;

.....

СелекторN: набор\_инструкцииN;

**Else** другой\_набор\_инструкции1;

**End;**

**Селектор** – переменная, либо выражение, значение которого может быть распределено перед выполнением инструкции выбора.

В качестве селектора мы можем использовать переменные только *целого типа* или *символьного типа*.

В качестве значения селектора в теле инструкции можно указывать:

- одиночные допустимые значения селектора;
- списки допустимых значений;
- интервалы допустимых значений.

### Одиночные допустимые значения:

**Var** i: integer;

**Case** I of

1: инструкция1;

2: инструкция2;

3: инструкция3;

**Else** инструкция значений селектора

**End;**

### Списки допустимых значений

**Var** an: integer;

**Case** an of

1, 2, 10: инструкция1;

3, 5, 7, 11: инструкция2;

4, 6: инструкция3;

**End;**

### Интервалы допустимых значений

**Var** s: char;

**Case** s of

‘a’..‘z’: инструкция1;

‘A’..‘Z’: инструкция2;

‘0’..‘9’: инструкция3;

**End;**

*Пример1:*

Перевести введенный с клавиатуры пользователем номер дня недели в его словесную форму, используя инструкцию выбора.

**Program** Pr1;

**Var** nomer:byte;

**Begin**

    Writeln ('введите день недели');

    Readln (nomer);

**Case** Nomer **of**

1: Writeln ('Понедельник');

2: Writeln ('Вторник');

3: Writeln ('Среда');

4: Writeln ('Четверг');

5: Writeln ('Пятница');

6: Writeln ('суббота');

7: Writeln ('воскресенье');

**Else** Writeln ('неправильный номер');

**End;**

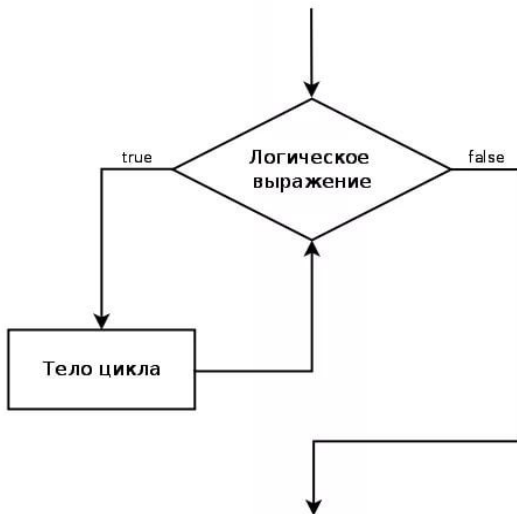
Readln;

**end.**

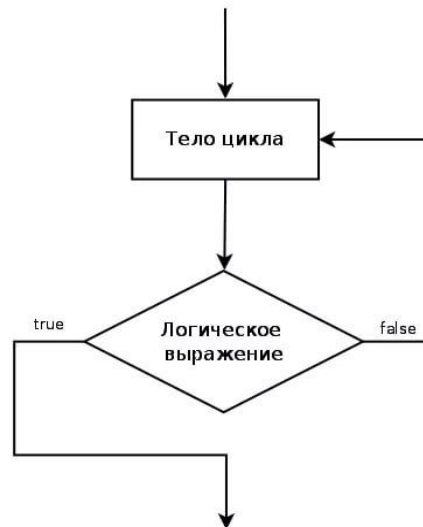
Если в инструкции выбора для каких-либо значений необходимо выполнить больше чем одну инструкцию, в этом случае ставятся для данного значения операторные скобки **begin ...end.**

# Тема 6. Управляющие операторы языка программирования. Инструкции циклов

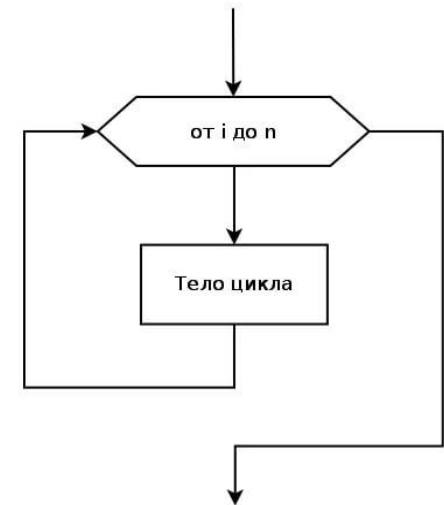
Цикл while



Цикл repeat



Цикл for



Инструкции циклов позволяют **многократно** в программе выполнять набор одних и тех же действий с разными данными.

*Существуют две разновидности циклов:*

- Циклы с **известным** числом повторений
- Циклы с **неизвестным** числом повторений

### Циклы с известным числом повторений

В основе работы цикла лежит использование специальной переменной, которая называется **счетчиком (параметром) цикла**.

Для счетчика задается *начальное* и *конечное значение*. При каждом повторение цикла, значение счетчика увеличивается **на 1** и сравнивается с заданным конечным значением. Работа цикла прекращается, когда текущее значение счетчика цикла на 1 превысит конечное значение.

Общий вид:

***For** счетчик\_цикла:=начальное\_значение **to** конечное\_значение **do** действие;*

*Пример:*

**For** k:=1 **to** 3 **do** Write ('Привет');

- 1) k=1 1>3 – Привет
- 2) k=2 2>3 – Привет
- 3) k=3 3>3 – Привет
- 4) k=4 4>3 – {Завершение цикла}

В качестве счетчика цикла могут использоваться переменные только *целого* или *символьного типа*.

*Начальное значение* счетчика цикла не может быть больше конечного значения счетчика цикла.

Существует разновидность, когда счетчик цикла наоборот уменьшается **с началом -1**

***For*** k:=10 **downto** 1 **do**...

### *Пример 1.*

Вычислить сумму первых десяти натуральных чисел.

```
Program Pr1;  
Var sum, k: integer;  
Begin  
    sum:=0;  
    for k:=1 to 10 do  
        sum:=sum + k;  
    Writeln ('сумма =', sum);  
end.
```

### *Пример 2.*

Вывести на экран в обратном порядке 51 число (от 50 до 0).

```
Program Pr2;  
Var i: integer;  
Begin  
    for i:=50 downto 0 do  
        Write (i:3);  
end.
```



### *Пример 3.*

Вывести на экран в прямом порядке заглавные буквы латинского алфавита, в обратном порядке строчные буквы.

```
Program Pr3;
```

```
Var k: ichar;
```

```
Begin
```

```
  for k:='A' to 'Z' do
```

```
    Write (k:3);
```

```
  Writeln;
```

```
  for k:='z' downto 'a' do
```

```
    Write (k:3);
```

```
end.
```

Если в теле цикла по условию задачи необходимо выполнить больше чем одну инструкцию, то ставятся операторные скобки **begin...end**.

*Пример 4.*

Вывести на экран 100 натуральных чисел в прямом порядке, затем возвести в квадрат эти числа и вывести.

Program Pr4;

Var p, k: integer;

Begin

for k:=1 to 100 do

Write (k:3);

Writeln ('квадраты чисел');

for k:=1 to 100 do

begin

p:=sqr(k);

Write (k:3);

End;

end.

Существуют **вложенные циклы**, когда в теле цикла в качестве инструкции запускается второй цикл. В этом случае для каждого цикла используется свой счетчик цикла.

**For**  $k:=1$  **to** 5 **do**

**for**  $i:=1$  **to** 3 **do** действия;

1)  $k=1$

$i=1$  действие;

$i=2$  действие;

$i=3$  действие;

2)  $k=2$

$i=1$  действие;

$i=2$  действие;

$i=3$  действие;

3) .....

### *Пример 5.*

Вывести два числа, найти их сумму, возвести сумму в степень введенную с клавиатуры.

Program Pr5;

Var m, a, b, s, n, k: integer;

Begin

    Writeln ('Введите два числа');

    Readln (a,b);

    S:=a+b;

    Writeln ('введите степень');

    Readln (n);

    M:=1;

    for k:=1 to n do

        m:=s\*m;

        Writeln ('сумма =', s, 'сумма в степени =');

end.

## Цикл с неизвестным числом повторений

Число повторений в данных циклах определяется заданным логическим условием.

Существуют две разновидности циклов:

- **Цикл с предусловием** (сначала проверка условия, если оно истинно, выполняется действие)
- **Цикл с постусловием** (сначала выполняется действие, затем проверяется условие)

## Цикл с предусловием

Общий вид:

**While** условие **do** действие;

Данный цикл работает, пока условие **ИСТИННО**, как только условие ложно, цикл завершает работу.

*Пример:*

X:=10;

**While** x>10 **do begin**

    Writeln (x);

    X:=x-2;

End;

- 1) 10>0 true x=8
- 2) 8>0 true x=6
- 3) 6>0 true x=4
- 4) 4>0 true x=2
- 5) 2>0 true x=0
- 6) 0>0 false

**Цикл с предусловием While** может не выполниться ни разу, т.к. условие может быть ложным в самом начале, что является признаком окончания цикла.

Переменная, которая участвует в проверке условия, до цикла должна быть определена.

*Пример:*

X:=10;

**While** 10>0 **do** Writeln (x);

Происходит заикливание, т.е. цикл выполняется бесконечное число раз, т.к. x неизменна и условие постоянно истинно.

Переменная, которая участвует в проверке условия в теле цикла, **обязательно должна изменять свое значение**, чтобы на каком-то очередном шаге условие оказалось ложным и цикл завершил свою работу.

*Пример 6:*

Найти наибольший общий делитель.

Program Pr6;

Var a, b: integer;

Begin

    Writeln ('введите два числа');

    Readln (a,b);

**While** a<>b **do**

        if a>b then a:=a-b

        else a:=b-a;

    Writeln ('наибольший общий делитель', a);

End;



## Цикл с постусловием

Общий вид:

**Repeat** действие 1;

....  
действие n;

**Until** условие;

Цикл выполняется при *ложном* условии, как становится истинным он завершает свою работу.

Повторяем действие до тех пор, пока условие не станет истинным.

*Пример:*

X:=10;

**Repeat**

    Writeln (x);

    X:=x-2;

**Until** x=0;

- 1) 10    x=8    8<>0 false
- 2) 8     x=6    6<>0 false
- 3) 6     x=4    4<>0 false
- 4) 4     x=2    2<>0 false
- 5) 2     x=0    0<>0 true

Цикл **Repeat** всегда выполняется хотя бы 1 раз, т.к. условие проверяется в конце после выполнения действия.

## *Пример 7*

Применение цикла **Repeat** для реализации многократного повтора одной и той же программы.

```
Program Pr7;  
Var a, b: integer; otv: char;  
Begin  
  repeat  
    Writeln ('введите два числа');  
    Readln (a,b);  
    If a>b Writeln ('max=',a)  
      Else writeln ('max=',b);  
    Writeln ('хотите продолжить y/n');  
    Readln (otv);  
  Until otv = 'n';  
en.d.
```

### Пример 8.

Среди введенных пользователем с клавиатуры положительных чисел найти максимальное число.

#### REPEAT ...UNTIL

```
Program Pr8_1;  
Var k, max: integer;  
Begin  
  Writeln ('введите число');  
  Readln (k);  
  Max:=k;  
  While k>0 do begin  
    If k>max then max:=k;  
    Writeln ('введите число');  
    Readln (k);  
  End;  
  If max<0 then Writeln ('нет')  
  else Writeln ('max=', max);  
end.
```

#### WHILE ...DO

Program Pr8\_2;

**Цикл While** удобно использовать для проверки корректности введенного пользователем данных. В особых случаях, когда с неточными данными может возникнуть программная ошибка.

*Например:*

Необходимо, чтобы введенное число было положительным

**Begin**

Writeln ( 'введите положительное число');

Readln (k);

**While** k<0 **do begin**

Writeln ( 'ввели неправильное значение');

Writeln ( 'введите положительное число');

Readln (k);

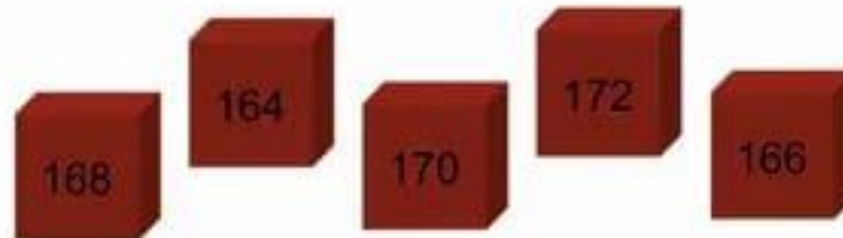
**End;**

# Тема 7. Массивы

Массив А



Элементы  
массива А



**Массив** — это структура данных, содержащая ограниченное число однотипных элементов.

В качестве элементов массива могут быть элементы **любого** из существующих типов данных.

#### Типы данных:

- целые;
- вещественные;
- логические;
- символьные.

*Например:* 1 2 3 4 5.

Каждый элемент хранится **последовательно** друг за другом, линейная структура.

Для описания программы необходимо задать **имя**, **количество** элементов в массиве (*начальным и конечным*), **тип** элементов массива.

#### Общий вид описания массива:

*Имя\_переменной: **array** [начало конец] **of** тип\_элементов;*

*Например:*

**Var** mas1: **array** [1..100] **of** integer;

**Var** mas2: **array** [0..200] **of** char;

**Var** mas3: **array** [-10..10] **of** real;

При разработке массива **типичными задачами являются:**

- Поиск в массиве наименьшего, наибольшего, среднего значения;
- Поиск первого, последнего или всех появлений заданного элемента;
- Сортировка массива, т.е. выстраивание элементов массива в соответствии с заданным порядком.

Массивы мы можем использовать только для **временного** хранения информации.

При этом при запуске программы, для каждой переменной должна выделяться **своя область памяти**.

**Размер массива** – число элементов и тип массива.

Общий объем определяется, как произведение числа на байт типа.

*100\*4 = 400 байт – для массива целых чисел*

*201\*1 = 201 байт – для массива символьного типа*

*21\*6 = 126 байт – для массива вещественного типа*

В массиве элементы хранятся друг за другом.

*Например:*

Номер элемента	1	2	...	10		100
Эл-т массива	-99	0	...	13		77

Для любого массива для каждого элемента, мы можем определить **адрес его размещения в памяти**.

Для этого необходимо:

- Начальный адрес массива
- Порядковый номер элемента
- Байтовый размер элемента

Тогда адрес будет выглядеть по формуле:

$$\text{Адрес} = \text{нач\_адрес} + (\text{номер\_элемента} - 1) * \text{размер\_элемента}$$

Работа с отдельными элементами массива

Допустимые операции: *все те операции*, которые разрешены для базового типа элементов массива

Каждый элемент массива при *обращение* к нему задается: ***имя\_переменной[номер\_элемента]***

*Например:* mas[3] – третий элемент массива

**Порядковый номер** чаще всего задается при помощи переменной целого типа.

**Индексная переменная** должна быть объявлена отдельно.

*Например:*

Var i:=5;

Mas[i]:=45;



В качестве индексной переменной можно использовать **индексное выражение** при обращении к элементу, при условии, что переменная в выражении на момент обращения известна и результат вычисления **целый** тип.

```
Const n=10;
```

```
Var b: array [1..100] of integer;
```

```
K:=integer;
```

```
...
```

```
Readln (k);
```

```
B[2*k*n]:=15;
```

```
...
```

С каждым элементом массива можно выполнять тот **набор действий**, который разрешен для соответствующего типа элементов, из которых состоит массив.

При **обработке массивов** чаще всего используются циклы с известным числом повторения.

Пример 1.

Создать из 10 целых чисел путем ввода с клавиатуры, вывести в прямом и обратном порядке.

```
Program pr1;
```

```
Var mas1NT: array [1..10] of integer;
```

```
i: integer;
```

```
Begin
```

```
For i:=1 to 10 do
```

```
  Readln (mas[i]);
```

```
  Writeln ('прямой порядок');
```

```
For i:=1 to 10 do
```

```
  Write (mas[i]:3);
```

```
  Writeln;
```

```
Writeln('в обратном порядке');
```

```
For i:=10 downto 1 do
```

```
  Write (mas[i]:3);
```

```
end.
```

## *Пример 2*

Создать из 10 целых чисел и вывести на экран квадраты этих чисел.

```
Program pr2;  
Const n=10;  
Var mas: array [1..n] of integer;  
Rez,i: integer;  
Begin  
  For i:=1 to n do  
    Readln (mas[i]);  
    For i:=1 to n do begin  
      Rez:=mas[i]*mas[i];  
      Write (mas[i]:5, 'квадрат числа', rez:7);  
    End;  
end.
```

### *Пример 3*

Создать массив из 100 случайных чисел в диапазоне от 0 до 99.

```
Program pr3;
```

```
Const n=100;
```

```
Var mas: array [1..n] of integer;
```

```
i: integer;
```

```
Begin
```

```
Randomize;
```

```
  For i:=1 to n do
```

```
    mas[i]:=Random (100);
```

```
    For i:=1 to n do begin
```

```
      Write (mas[i]:5);
```

```
      End;
```

```
end.
```

-100 до 100

**Random** (201)-100;

-50 до 50

**Random** (101)-50;

#### *Пример 4*

Сгенерировать массив из 50 целых чисел в диапазоне от -100 до 100. Вывести на экран элементы массива и сумму всех элементов.

Program pr4;

Const n=50;

Var mas: array [1..n] of integer;

Sum, i: integer;

Begin

**Randomize;**

For i:=1 to n do

mas[i]:=Random (201) - 100;

Sum:=0;

For i:=1 to n do begin

Write (mas[i]:5);

Sum:=sum+mas[i];

End;

Writeln ('сумма равна =', sum);

Readln;

end.

### Пример 5

Сгенерировать массив из 100 целых чисел в диапазоне от 0 до 50. Найти в массиве все появления заданного числа, введенного пользователем с клавиатуры, с выводом на экран позиции этого элемента в массиве и подсчетом количества появлений заданного числа.

```
Program pr5;
```

```
Const n=100;
```

```
Var mas: array [1..n] of integer;
```

```
kol, I, k: integer;
```

```
Begin
```

```
Randomize;
```

```
  For i:=1 to n do begin
```

```
    mas[i]:=Random (51) ;
```

```
    Write (mas[i]:5);
```

```
  End;
```

```
Writeln ('введите искомое число');
```

```
Readln (k);
```

```
Kol:=0;
```

```
  For i:=1 to n do
```

```
    If mas[i] = k then begin
```

```
      Writeln ('место', i);
```

```
      Kol:=kol+1;
```

```
    End;
```

```
If kol = 0 then writeln ('числа нет')
```

```
  else writeln ('число встречается', kol, ' раз');
```

```
Readln;
```

```
end.
```

## Пример 6

Оформление пользовательского меню с использованием инструкции case и реализация возможности многократного повтора программы.

Сгенерировать массив из 50 целых чисел в диапазоне от -100 до 100 и вывести на экран. Найти в данном массиве:

1. Количество отрицательных элементов
2. Сумму нечетных элементов
3. Вывести на экран элементы, стоящие на нечетном месте массива. Каждое действие оформить как пользовательское меню.

```
Program Pr6;  
Const n=50;  
Var a:array [1..n] of integer;  
I, sum, kol, k: integer;
```

```
Begin
```

```
Repeat
```

```
Randomize;
```

```
Writeln ('1 – генерация и вывод');
```

```
Writeln ('2 – количество отрицательных элементов');
```

```
Writeln ('3 – сумма нечетных элементов');
```

```
Writeln ('4 – вывод элементов на нечетных местах ');
```

```
Writeln ('5 – выход');
```

```
Writeln;
```

```
Readln (k);
```

```
Case k of
```

```
1: for i:=1 to n do begin
```

```
A[I]:=random (201) -100;
```

```
Write (a[i]:5);
```

```
End;
```

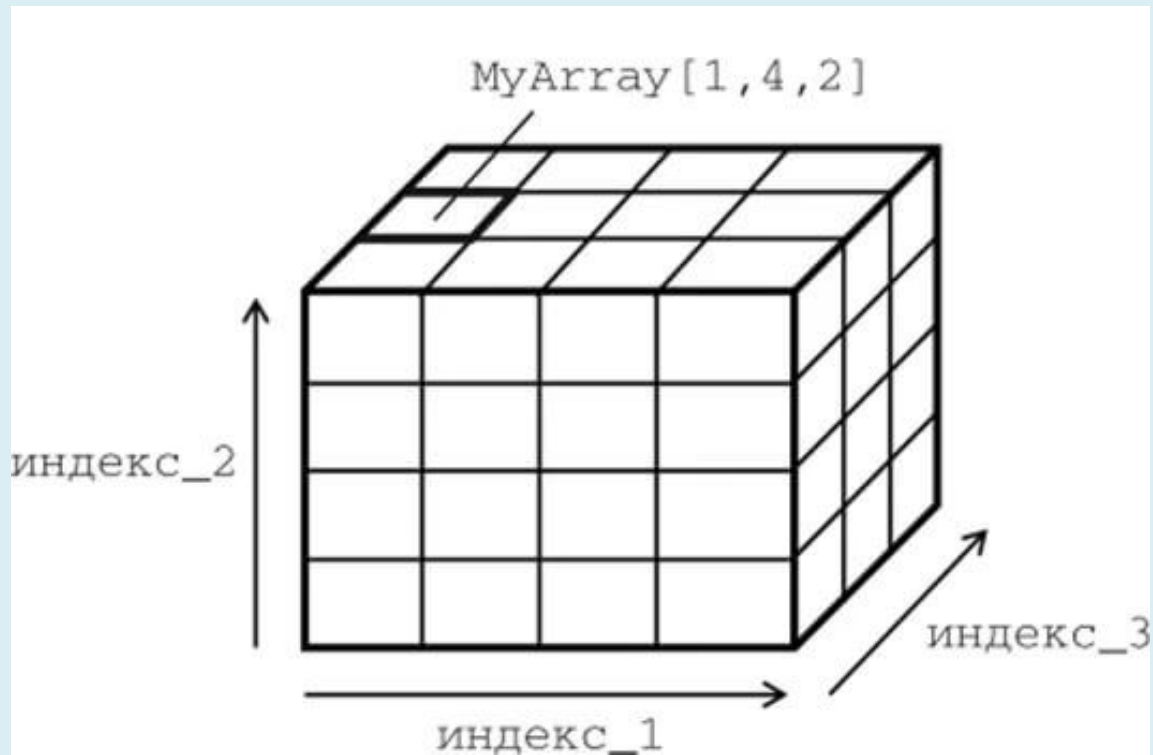
```
2: begin
```

```
Kol:=0;
```

```
For i:=1 to n do
```



# Тема 8. Многомерные массивы



- **Многомерный массив или массив массивов** - это линейная структура, содержащая ограниченное число однотипных элементов и чаще всего используемая для обработки матриц.

В двумерных массивах каждый элемент имеет два индекса: **номер строки**, в которой он находится и **номер столбца**.

Осуществляется прямой доступ каждому элементу по его индексу.

$a_{11}$	$a_{12}$	$a_{13}$	$a_{14}$
$a_{21}$	$a_{22}$	$a_{23}$	$a_{24}$
$a_{31}$	$a_{32}$	$a_{33}$	$a_{34}$

**Var a: array [1..3, 1..4] of integer;**

В памяти элемента двумерного массива хранятся *последовательно строка за строкой*. При описании двумерного массива мы указываем:

- Имя переменной массива
- Размерность, т.е. количество строк и столбцов
- Тип хранящихся элементов

Общие число массива  $n \times m$

*Массив[строка, столбец]*

Для обработки в двумерных массивах используются *циклы с известным числом повторения*, где внешний цикл будет изменяться по количеству строк, а внутренний по количеству столбцов.

### *Пример 1*

Создать двумерный массив размерностью 3 X 5, путем ввода целого значения с клавиатуры, затем вывести полученный массив в виде таблицы на экран.

```
Program Pr1;  
Const n=3;  
Const m=5;  
Var a: array [1..n, 1..m] of integer;  
I,j : integer;  
Begin  
  Writeln ('введите элементы массива');  
  For i:=1 to n do  
    For j:=1 to m do  
      Readln (a[I,j]);  
  For i:=1 to n do begin  
    For j:=1 to m do  
      Writeln (a[I,j]:3);  
  Writeln;  
  End;  
end.
```

## *Пример 2*

Сформировать массив 10 X 15 из случайных чисел в диапазоне -100 до 100 и вывести его в виде матрицы на экран.

```
Program Pr2;  
Const n=10;  
Const m=15;  
Var a: array [1..n, 1..m] of integer;  
I,j : integer;  
Begin  
  Randomize;  
  Writeln ('введите элементы массива');  
    For i:=1 to n do begin  
      For j:=1 to m do begin  
        a[I,j]:=random (201)-100;  
        Writeln (a[I,j]:5);  
      End;  
    Writeln;  
  End;  
end.
```

С элементами двумерного массива обычно выполняются те же действия, что и с элементами одномерного массива:

- поиск минимального и максимального элемента;
- нахождение всех появлений или 1ого появления элемента в массиве;
- сортировка элементов по возрастанию или убыванию
- нахождение суммы всех элементов, среднее значение элементов.

### *Пример 3*

Создать массив 4X5 из случайных чисел от -50 до 50. Вывести его на экран в виде матрицы. Найти в данном массиве минимальное и максимальное значение с выводом их координат на экран.

Оформить каждое действие при помощи пользовательского меню.

```
Program Pr6;  
Const n=4;  
Const m=5;  
Var a:array [1..n, 1..m] of integer;  
I, j, min, max, imin, imax, jmin, jmax, k: integer;  
Begin  
  Randomize;  
  Repeat  
    Writeln ('1 – генерация и вывод');  
    Writeln ('2 – поиск максимального значения');  
    Writeln ('3 - поиск минимального значения');  
    Writeln ('4 – выход');  
    Readln (k);  
    Case k of  
      1: for i:=1 to n do begin  
          For j:=1 to m do begin  
            A[i,j]:=random (101) -50;  
            Write (a[i,j]:5);  
          End;  
          Writeln;  
        End;  
      2: begin  
        Max:=a[1,1];  
        Imax:=1;  
        Jmax:=1;
```

Так как положение любого элемента в двумерном массиве можно определить по его индексам: **номера строки** и **номера столбца**, то и адрес нахождения элемента в памяти компьютера можно рассчитать по формуле:

*Адрес\_эл-та = нач\_адрес\_массива + ((номер\_строки – 1) \* (число\_эл-тов\_в\_строке) + (номер\_столбца – 1)) \* размер\_эл-та*

*Пример:*

Массив 10 x 15 целых чисел. Необходимо найти адрес пятого элемента в 3-ей строке.

$$((3-1)*15 + (5-1))*4 = 136 \text{ байтов}$$

A: **array** [1..10, 1..5, 1..15] **of** integer;

$$10 * 5 * 15 = 705 \text{ элементов}$$



## ***Type***

*Имя\_типа* = *тип\_описания*;

**Var** *тип\_переменная*: *имя\_типа*;

*Пример 1:*

Program Mas1;

**Type** k: integer;

**Var** l, n: k;

*Пример 2:*

## **Type**

Tmas = **array** [1..30] **of** integer;

TMasChar = **array** [1..20] **of** char;

## **Var**

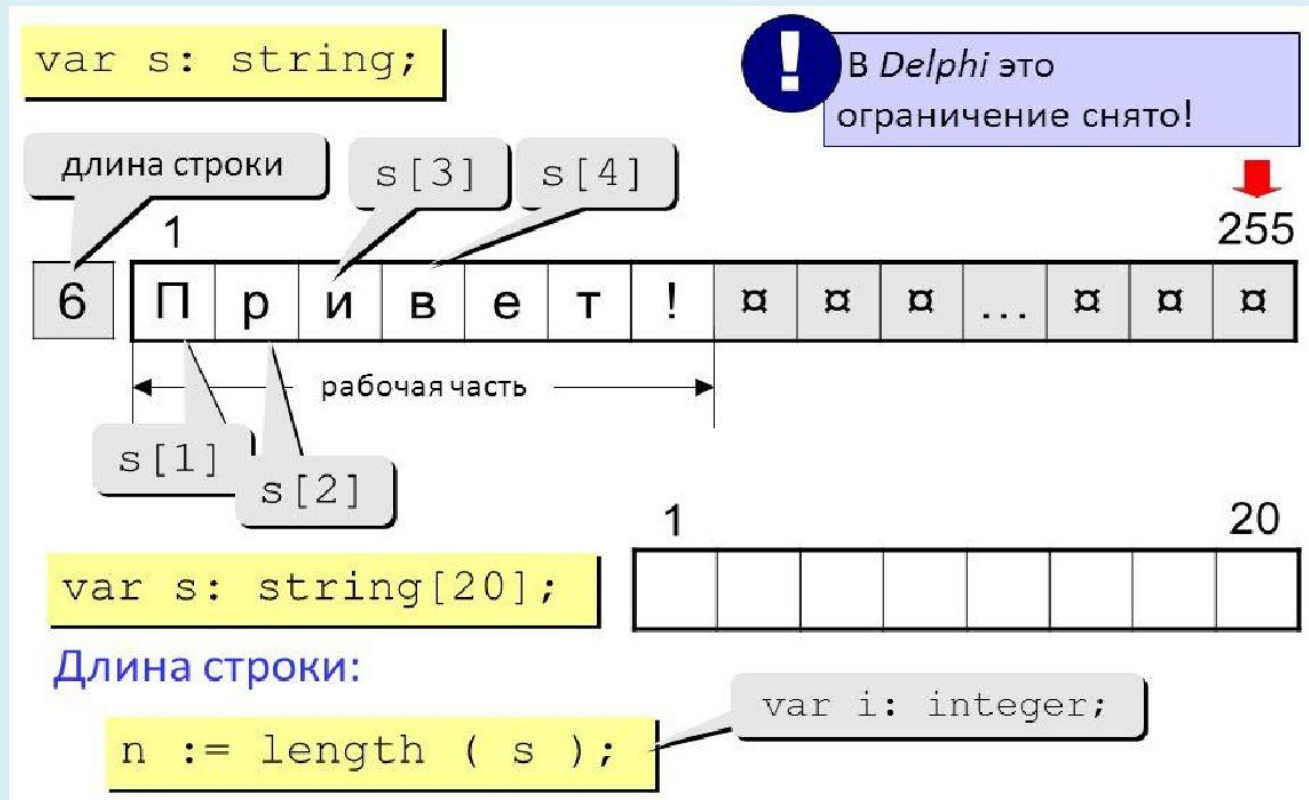
Mas1: **array** [1..30] **of** Tmas;

MChar: TMasChar;

Mas2: Tmas;

MChar1: **array** [1..100] **of** TMasChar;

# Тема 9. Базовая структура данных в символьной строке



Var

St1: string; {максимальная длина = 255 символов}

st2: string[50]; {длина = 50 символов}

St3: string[5];

St1:='Hello';

При помощи стандартной функции **Length(строка)** находится **длина заданной строки**.

Над строками могут выполняться действия:

□ Доступ символов к строке  
st[5]

□ Присваивание строк  
st:='1';

□ Конкатенация строк (объединение)  
A:='abcd' + 'A';  
A:=st1 + 'abcd' + st2;

□ Операция отношения (=, <, >, <>)  
'Hello' < 'hello'  
'He llo' < 'Hel lo'

□ Ввод и вывод строки  
Readln (st);  
Writeln (st);

### *Пример 1*

Вывести в прямом и обратном порядке текстовую строку длиной не более 80 символов.

```
Program P1;
```

```
Var st: string[80];
```

```
I,n: byte;
```

```
Begin
```

```
Readln (st);
```

```
N:=length (st);
```

```
    For i:=n downto 1 do
```

```
        Write (st[i]);
```

```
Writeln;
```

```
End.
```

# Тема 10. Структуры данных типа множества

Объединение множеств:

```
digits:= [1, 3, 5, 7] +  
         [2, 3, 4];
```

логическое  
сложение

0123456789

0101010100  
0011100000  
0111110100

OR

[1, 2, 3, 4, 5, 7]

Вычитание множеств:

```
digits:= [1, 3, 5, 7] -  
         [2, 3, 4];
```

0123456789

0101010100  
0011100000  
0100010100

[1, 5, 7]

**Множество** – это структура, которая позволяет объединять некоторое количество однотипных элементов.

Количество элементов множеств может быть переменным, **максимально не может быть <256**. Порядок следования элементов множеств значений не имеет.

Общий вид:

*Type имя\_типа = set of базовый\_тип;*

**Type**

T1 = **set of** 'a'..'z';

T2 = **set of** '0'..'9';

T3 = **set of** 0..50;

**Var**

M1, m2, m3: T1;

...

m1:=[] {m1- пустое множество}

M2:= ['s'];

M3:= ['a', 'b', 'c', 'd'];

Var s1, s2: T3;

...

S1:= [1,3,5,7,12,15];

s1:=S2;

S1:= [3];

## Операции над множествами

$S2 := [a];$

$S1 := [a, b, c, d];$

### 1. Объединение множеств (+)

Результирующее множество содержит не повторяющиеся элементы не повторяющихся множеств.

$S3 := [a, b, c, d];$

### 2. Пересечение содержит одинаковое множество (\*)

$S3 := [a];$

### 3. Разность – в результате получается элементы, которых нет во втором множестве.

$S3 := [b, c, d];$

### 4. Проверка включения множества – обозначается парой символов $\leq$ , используется в качестве условий в циклах и условных инструкциях.

*If  $s2 \leq s1$  then ....*

### 5. Принадлежность множеств (проверка принадлежности к данному множеству, обозначается **in**

*If 'a' in M3 then ...*

### *Пример1*

Определить какие латинские буквы встречаются в заданной строке

Program Pr1;

Type T=set of 'a'..'z';

var

Stroka: string;

Lchars:T;

Simv: char; i: byte;

Begin

Readln (stroka);

Lchars:=[];

For I:=0 to Length (stroka) do

    If stroka[i] in ['a'..'z'] then Lchars:=Lchars+stroka[i];

For simv:='a' to 'z' do

    If simv in Lchars then

Write (simv, ' ');

End.



Значение множественного типа просто так нельзя вводить и выводить. **Можно ввести** значение элементов множества и добавить их к множеству, используя операцию объединения.

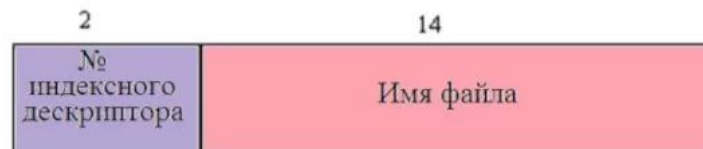
**Для вывода** необходимо организовать цикл, в котором проверяют вхождение во множество всех элементов базового типа и выводят только те, которые относятся к нашему множеству.

# Тема 11. Базовая структура данных - записи

Структура записи каталога FAT



Структура записи каталога UNIX



**Запись** – это структура, позволяющая хранить в себе разнотипную информацию, связанную по смыслу.

*Например:*

Запись, содержащая информацию о **студентах**: номер группы, телефон, дату рождения, фамилию.

№	Фамилия	Адрес	Группа
1	Петров	Казань	ПИ-012
2	Иванов	Москва	ГД-013

Для описания записи в программе в разделе типов указывается:

- Имя всего типа записи
  - Имена полей, из которых будет состоять данная запись
  - Для каждого поля записи указывается тип хранящейся в ней информации.
- Количество полей в записи может быть **любым**, все зависит от задачи.

Общий вид:

**Type** имя\_записи = **record**

Имя\_поля1: тип;

Имя\_поля2: тип;

...

Имя\_поляN: тип;

**End;**

### *Пример 1*

Описать запись, которая содержит информацию о студентах группы: фамилию, адрес, номер группы.

Program Pr1;

**Type student = record**

Fam: string;

Adres: string;

Gruppa: byte;

**End;**

Var st: student;

Begin

St.fam:='ИВАНОВ';

St.adres:='КАЗАНЬ';

St.gruppa:='p-221';

### *Пример 2*

Предположим, что нам необходимо хранить информацию о студентах из 25 человек. В этом случае, мы можем описать массив записей.

Program Pr2;

**Type student = record**

Fam: string;

Adres: string;

Gruppa: byte;

**End;**

Var st: array [1..25] of student;

Необходимо для пятого студента ввести фамилию – Иванов

St[5].fam:='ИВАНОВ';

### *Пример 3*

Описать запись, содержащую информацию о сотрудниках организации: фамилию, должность, оклад. В организации работают 25 человек. Ввести необходимую информацию и вывести информацию на экран.

```
Program Pr3;
```

```
Const m=25;
```

```
Type sotrydniki = record
```

```
    Fam, doljnost: string[30];
```

```
    oklad: integer;
```

```
End;
```

```
Var sotr: array [1..25] of sotrydniki;
```

```
i:integer;
```

```
Begin
```

```
    Writeln ('введите сотрудников организации');
```

```
        For i:=1 to m do begin
```

```
            Writeln ('введите фамилию' , I, 'сотрудника');
```

```
            Readln (sotr[i].fam);
```

```
            Writeln ('введите должность' , I, 'сотрудника');
```

```
            Readln (sotr[i].doljnost);
```

```
            Writeln ('введите оклад' , I, 'сотрудника');
```

```
            Readln (sotr[i].oklad);
```

```
        End;
```

```
    For i:=1 to m do begin
```

```
        Writeln ('сотрудник' , i);
```

```
        Writeln ('фамилия:' , sotr[i].fam);
```

```
        Writeln ('фамилия:' , sotr[i]. doljnost);
```

```
        Writeln ('фамилия:' , sotr[i]. oklad);
```

```
    End;
```

```
end;
```

Если в программе используется **переменная записи**, состоящая из нескольких полей, ввод и вывод информации в данную запись осуществляется отдельно по конкретным полям.

```
Type sotrydniki = record  
    Oklad: integer;  
    Fam, address : string
```

```
End;
```

```
Var s1, s2: sotrydniki;
```

```
Readln( s1.fam);
```

```
Readln (s1.address , s1.oklad);
```

```
S2:=s1;
```

Значение переменной записи в программе **можно присваивать**, это значит, что значения полей s2 станут значения соответствующих полей записи s1.

В качестве типа полей записи могут использоваться любые существующие **стандартные типы**, а также **массивы**.

#### *Пример 4*

Необходимо сформировать запись о студенте группы со следующей информацией: фамилия, год рождения, оценки. Для студента может быть 10 оценок.

Program Pr4;

Const m=10;

**Type student= record**

    Fam:string;

    god: integer;

    Ocenki: array [1..m] of byte;

**End;**

Var

St: student;

Begin

    St.fam:='Orlov';

    St.ocenki[5]:=2;

End;

### Пример 5

Создать запись о студентах группы, содержащую следующую информацию: фамилию и его оценки за семестр. Для каждого по 5 оценок. Всего в группе 25 студентов. Оформить программу с помощью пользовательского меню:

- Внести информацию о студентах;
- Вывести на экран все сведения о студентах
- Поиск студентов по фамилии с выводом информации

```
Program Pr5;
Const n=25; m=5;
Type Student = record
    fam: string [30];
    Ocenki: array [1..m] of byte;
End;
Var st: array [1..n] of student;
    l, j, k, p: integer;
    F: string[30];
Begin
Repeat
Writeln ('1- ввод информации');
Writeln ('2 – вывод информации');
Writeln ('3 – поиск студента по фамилии');
Writeln ('4 - выход');
Readln (k);
Case k of
1: for i:=1 to n do begin
    Writeln ('введите фамилию' , l, 'студента');
    Readln (st[i].fam);
    Writeln (' введите ' , m, 'оценок');
    For j:=1 to m do
        Readln (st[i].ocenki[j]);
End;
```

```
2: for i:=1 to n do begin
    Writeln ('фамилия' , l, 'студента')
```



При работе с записями встречается понятие **вложенной записи** – это, когда в качестве поля одной записи выступают тоже записи

*Пример:*

Оформим запись сотрудников организации, содержащую: фамилию, должность, дату поступления на работу, при этом дата поступления должна отображать число, месяц, год. В этом случае удобно для поля записи о сотруднике использовать вложенную запись, состоящую из трех полей : число, месяц, год.

```
Type D =record
    Day: byte;
    Month: string[15];
    Year: integer;
End;
Type sort=record
    Fam, doljnost: string[50];
    data: D;
End;
Var s:sort;
Begin
    s.fam:='Пупочкин';
    s.data.day:=15;
    s.data. Month :='май';
    s.data. Year :=2020;
```

Для удобства работы с вложенными записями в программе нужно использовать **специальный оператор** из имени записи **With...Do**

```
With s do Begin
    fam:='Пупочкин';
    data.day:=15;
    ata. Month :='май';
    data. Year :=2020;
End;
```

# Тема 12. **Использование файлов в программе**



## Общие понятия об использовании файлов

Файлы могут использоваться для хранения информации, обрабатываемой программой.

Любая обработка, хранящейся в файле , осуществляется **только после загрузки** ее в ОП. Созданные в программе данные можно записать в файл при запуске программы можно и прочитать с файла.

**Файл** – это последовательность компонентов, относящихся к одному типу: файл целых чисел, записи, строк.

Доступ компонентов к файлу осуществляется через **указатель файла**, когда мы читаем или записываем файл, этот указатель автоматически перемещается на следующие компоненты. Для идентификации файлов в программе используют **файловые переменные**.

## В зависимости от информации различают 3 типа файлов:

### 1. Типизированные файлы

Содержат последовательность однотипных компонентов, тип которых заранее указываются в описании. В качестве компонентов могут использоваться любые из существующих типов, а также существующие структуры, т.е. записи.

*Type имя\_файла = file of тип\_компонентов;*

**Type Fint = file of integer;**

**FR = file of real;**

### 2. Текстовые файлы

Компонентами текстового файла являются строки переменной длины.

*Type имя\_файла = text;*

**Type TxtFile = text;**

### 3. Нетипизированные файлы

*Type имя\_файла = file;*

**Type FF = file;**

Со всеми видами файлов в программе можно выполнять следующие действия:

□ *Описание файлового типа данных.*

Имя файла

□ *Объявление необходимого количества специальных переменных - файловых переменных.*

В программе число файловых переменных должно соответствовать числу одновременно использования в программе файлов.

*var f1, f2, f3: file of integer;*

*F4, f5: TxtFile;*

□ *Инициализация файла*

В первую очередь в теле программы необходимо выполнить **инициализацию файлов**, т. е. установить связь описанной файловой переменной в конкретном файле на диске. Для этого используется специальная подпрограмма **Assign**.

При этом, если мы указываем просто имя файла, то он должен храниться в каталоге.

Полное имя: *C:\Temp\Myfile.txt*

Пример:

*Var f1: file of integer;*

*Name: string;*

*Begin*

*Assign (f1, 'data');*

*Assign (f1, D:\Temp\Myfile.int);*

После выполнения инициализации файловой переменной, и дальше в программе имена дисков **не используется**.

Имя файла можно задавать программно или спрашивать у пользователя перед выполнением инициализации.

*Name: string;*

*Writeln ('введите имя файла');*

*Readln (name);*

*Assign (f1, name);*

□ **Открытие файла** – подготовка файла для выполнения операции ввода или вывода.

Для открытия типа для записи используется подпрограмма

## **Rewrite**

***Rewrite** (файловая\_переменная);*

- Если файла с заданным именем нет в указанном каталоге, то он автоматически создается, как пустой и подготавливается для записи.
- Если файл уже существует и содержит какие-либо данные, то он полностью очищается без каких-либо предупреждений, а также становится готовым для новой записи.

Для подготовки файла для чтения используется подпрограмма

## **Resert**

***Reset** (файловая\_переменная);*

- Если открывающий файл для чтения не существует, то возникает программная ошибка.

*Run Time Error*

- Если файл существует, то можно из него читать информацию.

## □ Обработка компонентов файла

Работа с файлами выполняется с помощью инструкции цикла. Основные операции – **запись и чтение**.

Для записи используется инструкция

***Write** (файловая\_переменная, список\_переменных);*

Чтение из файла

При чтении количество компонентов в файле заранее неизвестно. Поэтому чтение осуществляется **до достижения конца этого файла**. С каждым файлом связана специальная внутренняя переменная указатель текущей позиции. При открытии файла этот указатель автоматически определяет первый элемент файла. После чтения он автоматически перемещается к следующему элементу файла и так до конца файла.

При достижении указателем конца файла он устанавливает значение специальной функцией **EOF (End of File)**. Функция может иметь значения: истина или ложь. Она устанавливается истиной, если указатель дошел до конца.

***While not EOF** (файловая\_переменная) **do** чтение;*

Само чтение элементов из файла выполняется инструкцией

***Read** (файловая\_переменная, список\_переменных);*

6. Заккрытие файла. После завершения работы с файлом используется подпрограмма

***Close** (файловая\_переменная);*

После закрытия файла можно снова его инициализировать с помощью подпрограммы **Reset** или **Rewrite**.

## Типизированные файлы

```
Type Fint = file of integer;  
Var f1, f2, f3: Fint;  
    X1, x2, x3: integer;  
Read (файловая_переменная, список_переменных);  
Reset (f1);  
Read (f1, x1);  
Write (f2, x2);
```

*Пример:*

```
Type Fint = f ile of integer;  
Var f1, f2, f3: Fint;  
    X1, x2, x3: integer;  
    Name1: string;  
Begin  
Writeln ('введите имя файла');  
Readln (nam1);  
Assign (f1, name1);  
Rewrite (f1);  
Writeln ('введите число');  
Readln (x1);  
Write (f1, x1);  
Close (f1);  
End.
```



### *Пример 1*

Написать программу, которая генерирует 10000 случайных чисел, записывает их в файл, а затем читает с выводом на экран.

```
Program Pr1;
```

```
Type Tfint = file of integer;
```

```
Var fpint:Tfint;
```

```
    I, n : integer ;
```

```
Begin
```

```
Assign (Fpint, 'MyInt.dat');
```

```
Rewrite (Fpint);
```

```
    For i:= 1 to 10000 do begin
```

```
        N:=Random (1000);
```

```
        Write (fpint, n);
```

```
    End;
```

```
Close (Fpint);
```

```
Reset (Fpint);
```

```
    While not EOF (Fpint) do
```

```
        Begin
```

```
            Read (Fpint, n);
```

```
            Write (n:4);
```

```
        End;
```

```
Close (fpint);
```

```
End.
```

## Пример 2

Копирование из одного числового файла в другой.

Program Pr2;

Var FromF, ToF = file of real;

N: real;;

FrName, ToName: string;

Begin

Radln (FrName);

Readln (ToName);

Assign (FromF, FrName);

Assign (ToF, ToName);

Reset (FormF);

Rewrite (ToF);

While not EOF (FromF) do

Begin

Read (FromF, n);

Write (ToF, n);

End;

Close (FromF);

Close (ToF);

End.

### Пример 3

Создать 2 файла, содержащих по 50 целых чисел, сгенерированных в диапазоне от 0 до 99. Прочитать эту информацию с файла с выводом на экран. Создать третий файл, полученный в результате объединения этих двух файлов. Объединение файлов последовательно. Прочитать информацию с результирующего файла с выводом на экран.

```
Program Pr2;
Var f1, f2, f3: file of integer;
    I, k : integer;
    N1, n2, n3: string[50];
Begin
Writeln ('введите имя файла 1');
Readln (n1);
Writeln ('введите имя файла 2');
Readln (n2);
Assign (f1, n1);
Assign (f2, n2);
Rewrite (f1);
    For i:= 1 to 50 do begin
        k:=Random (100);
        Write (f1, k);
    End;
Close (f1);
Rewrite (f2)
    For i:= 1 to 50 do begin
        k:=Random (100);
        Write (f2, k);
    End;
Close (f2);
Reset (f1);
    While not EOF (f1) do
        Begin
            Read (f1, k);
            Write (k:4);
        End;
Close (f1);
Reset (f2);
```

Объединение выполнить по-элементно. (*Фрагмент объединения*)

Reset (f1);

Reset (f2);

Rewrite (f3);

While not EOF (f1) and not EOF (f2) do

begin

Read (f1,k1);

Write (f3, k1);

Read (f2,k2);

Write (f3, k2);

End;

Close (f1);

Close (f2);

Close (f3);

End.

## Файл записи

В качестве компонентов типизированного файла могут выступать структуры записи.

Для работы необходимо:

- Сначала описать саму запись
- Описать типизированный файл, компонентами которого будет являться описанная структура записи.
- В разделе описания ввести переменную типа запись, чтобы была возможность в программе записывать и читать из файла компоненты-записи.

Чтобы записать или прочитать из файла компонент, используется **полностью сформированная** запись (а не по отдельным полям).

### *Пример 4*

Программа создания и чтения файла записи. Сформировать запись о сотрудниках организации, содержащую следующую информацию: фамилию, адрес, оклад сотрудника.

Создать файл, содержащий 20 записей о сотрудниках организации. Прочитать всю информацию с выводом на экран.

```

Program Pr4;
Type Sotrydniki = record
    Fam, address: string [50];
    Oklad: integer;
End;
FF= file of sotrydniki;
Var f1:FF;
    Name: string;
    S: array [1..20] of Sotrydniki;
    i: integer;
Begin
Writeln ('введите имя файла');
Readln (name);
Assign (f1, name);
Rewrite (f1);
    For i:=1 to 20 do
        begin
            Writeln ('имя');
            Readln (s.fam);
            Writeln ('адрес');
            Readln (s.address);
            Writeln ('оклад');
            Readln (s.oklad);
        end
    end

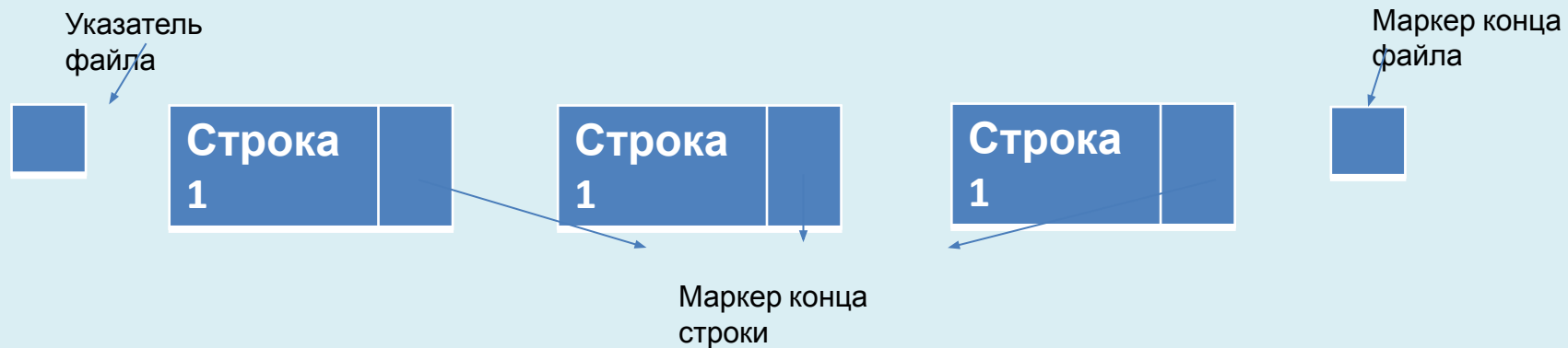
```

## Текстовый файл

**Текстовый файл** – это набор строк переменной длины. Обработка текстового файла осуществляется по-строчно.

Для обозначения конца строки в файле автоматически записываются так называемые указатели конца и начала строки – это символы CR[13], LF[10].

Описание: *Var FT: text;*



### *Запись в текстовый файл*

Writeln (файловая\_переменная, текстовая\_строка);

Например:

Var ft: text; st:string;

Writeln (ft, 'пример1');

Writeln ('введите строку для записи в файл');

Readln (st);

Writeln (ft, st);

*Чтение из файла:*

Read(ft, st);

#### *Пример 4*

Создать текстовый файл, содержащий 10 текстовых строк, введенных пользователем с клавиатуры. Прочитать и вывести на экран.

```
Program Pr1;  
Var ft: text;  
    Name, st: string;  
    i:integer;  
Begin  
Writeln ('введите имя файла');  
Readln (name);  
Assign (ft, name);  
Rewrite (ft);  
    For i:=1 to 10 do begin  
        Writeln ('введите', I, ' строку');  
        Readln (st);  
        Writeln (ft, st);  
    End;  
Close (f1);  
Reset (f1);  
    While not EOF (Ft) do begin  
        Readln (ft, st);  
        Writeln (st);  
    End;  
Close(f1);  
end.
```



# Использование текстовых файлов для хранения числовой информации

## **Преимущество:**

Данные файлы можно создавать, просматривать и редактировать с помощью обычных текстовых редакторов.

## **Минус:**

Любой текстовый файл с числовой информацией будет больше по сравнению с типизированным файлом.

Каждое число **integer** занимает 4 байта. В текстовом файле числовая информация хранится в виде символов. Каждый символ занимает по 1 байту.

Число -12345 , в типизированном файле будет занимать 4 байта, а в строковом 6 байт.

*Операции:* запись и чтение в файл.

## Запись:

Чтобы записать информацию используется

***Write*** (файловая\_переменная, список\_переменных);

Пример:

Опишем в разделе описания

Type TF: text;

Var f1:TF; x:integer;

Begin

Assign (f1, 'пример');

Rewrite (f1);

Write (f1, x:4);

Close (f1);

При записи число в текстового файл необходимо сразу указывать **формат** записываемого числа.

Пример:

Записать в текстовый файл 1000 целых чисел при этом число записать в виде таблицы 50x20.

Для указания при записи признака окончания строки используется подпрограммы Writeln (f1)

Rewrite (f1);

For i:=1 to 50 do begin

For j:=1 to 20 do begin

X:=random(100);

Write (f1, x:4);

End;

Writeln (f1);

End;

Close (f1);

End.

## Чтение из файла

*Read (f1,x);*

Вложенный файл

**EOF** (до конца файла)

**EOLN** (до окончания строки)

Чтение новой строки: **Readln (f1);**

**Reset(f1);**

**While not EOF (f1) do Begin**

**While not EOLN (f1) do Begin**

**Read (f1, x);**

**Write (x:4);**

**End;**

**Readln (f1);**

**Writeln;**

**End;**

**Close (f1);**

**end.**

### Пример 5

Создать текстовый файл из 15 строк, введенных пользователем с клавиатуры. Прочитать его с выводом на экран. Создать 2-ой файл текстовый, представляющий из себя копию первого файла.

```
Program Pr5;  
Var f1, f2: text;  
Name1, name2, st: string;  
i: integer;  
Begin  
  Writeln ('введите имя 1ого файла');  
  Readln (name1);  
  Assign (f1, name1);  
  Rewrite (f1);  
  For i:=1 to 15 do begin  
    Writeln ('введите текст');  
    Read (st);  
    Writeln (f1, st);  
  End;  
  Close (f1);  
  Reset (f1);  
  While not EOF (f1) do begin  
    Readln (f1, st);  
    Writeln (st);  
  End;  
  Writeln (' введите имя второго файла');  
  Readln (name2);  
  Assign (f2, name2);  
  Rewrite (f2);  
  For i:=1 to 15 do begin  
    Readln (f1, st);  
    Writeln (f2, st);  
  End;  
  Close (f2);  
End;
```

# Тема 13. **Использование в программах подпрограммы**



# ПРОЦЕДУРА И ФУНКЦИИ

**Подпрограммы** – это набор логически связанных инструкций программы, которая оформлена специальным образом, обязательно имеет имя, может многократно использоваться в программе.

## Структура подпрограммы:

- Любая подпрограмма имеет заголовок с именем
- Раздел описания
- Раздел выполняющих инструкций

## Фрагмент основной программы:

- **Главная программа** – это набор инструкций, с которых начинает выполняться программа при ее запуске.
- Набор вспомогательных подпрограмм, которые могут вызываться из главной программы и других программ.

Количество использованных подпрограмм может быть **любым**. При этом подпрограммы могут вызываться и внутри других подпрограмм этой программы.

Для использования реализованных в подпрограмме действий, выполняется ее вызов или обращение.

При вызове в подпрограмме достаточно в нужном месте указать ее **имя** ( в простейшем случае).

При этом одну и ту же подпрограмму мы можем вызывать **любое количество раз** в том числе и циклически.

Та программа, к которой обращаются называют **вызывающей**, которую вызывают называется **вызываемой**.

### Порядок взаимодействия:

- При вызове любой подпрограммы, выполнение вызывающей подпрограммы приостанавливается.
- Процессор начинает выполнять действия, вызванной подпрограммы.
- После выполнения всех действий подпрограммы возобновляется работа основной программы с того места, где она была приостановлена.

### **Преимущества:**

- Возможность многократного использования однажды созданного кода (при этом использовать его с различными исходными данными).
- Упрощение понимания структуры основной программы, так как она будет представлена в виде взаимодействующих подпрограмм.

Используются подпрограммы 2 видов:

*Процедуры*

*Функции*

# Процедуры

Общий вид:

**Procedure** имя\_процедуры;

Const..

Type..

Var..

**Begin**

.. //Инструкции тела подпрограммы..

**End;**

*Пример 1*

Procedure P1;

Const n=5;

Var i:integer;

Begin

    For i = 1 to n do

        Writeln ('привет');

End;

*Пример 2*

Program Pr2;

Var....

**Procedure** имя;

Var ..

**Begin**

...

**End;**

Begin //основная программа)

...

///имя процедуры

p1;

... End.



## Пример 2

Реализовать программу, использующую процедуру, осуществляющих вывод в виде линий.

```
Procedure Pr1;
```

```
    Procedure p1;
```

```
        Var i: byte;
```

```
        Begin
```

```
            For I:=1 to 25 do write (*);
```

```
            Writeln;
```

```
        End; // конец процедуры
```

```
Begin //начало основной программы
```

```
P1;
```

```
Writeln ('Linia1');
```

```
P1;
```

```
Writeln ('Linia2');
```

```
P1;
```

```
P1;
```

```
End.
```

## Функция

Общий вид:

**Function** имя\_функции: тип\_возвращаемой\_подпрограммы;

Раздел описания

**Begin**

... //выполнение инструкции

...

Имя\_функции:=значение; *или* result:= значение;

**End;**

В отличие от процедур, после выполнения функции мы получаем **1 результат**, значение которого мы должны занести в имя функции. Поэтому при описании функции в заголовке обязательно указывается **тип возвращаемого результата**.

А в теле самой функции после выполнения всех необходимых инструкций, обязательно нужно выполнить инструкцию присваивания — в имя функции **занести полученный результат**.

И вызов функции в основной программе будет отличаться от вызова процедур. **!!!Нельзя просто написать имя функции.**

В программе мы можем пользоваться именем функции, как *переменной* того типа, который был указан в заголовке, в который был указан результат

При использовании подпрограмм возникают понятия, как глобальные и локальные переменные.

**Глобальные** – это переменные, которые описаны в разделе описания основной программы. Их мы можем использовать как в основной программе, так и в подпрограмме.

**Локальные** – это переменные, описанные в подпрограмме. Они используются только внутри подпрограммы.

Понятия локальности и глобальности переменных является относительным, т.к. внутри процедур могут быть организованы внутренние процедуры.

*Program Pr;*

*Var I, j: integer;*

...

*Procedure P1;*

*Var k:integer;*

*Procedure P2;*

*var y: integer;*

**I, j** – глобальные, их мы можем использовать и в процедурах P1, P2

**K** – локальная по отношению к P1 но в то же время может использоваться как глобальная переменная внутри процедуры P2

**Y** – это локальная переменная и может использоваться только в процедуре P2.

## Использование одноименных локальных и глобальных переменных

```
Program Pr;  
  Var k: integer;  
    Procedure P1;  
      Var k: integer;  
    Begin  
      ...  
      K:=15;  
    End;  
  Begin  
    ...  
    K:=10;  
    P1;  
    Writeln (k);  
  End;
```

При использовании в программе локальных и глобальных переменных, значение локальных переменных **перебивает** значения глобальных переменных.

### Пример 4

Разработать программу, которая позволяет:

1. Генерировать и выводить на экран массив из 100 целых чисел от -50 до 50.
2. Осуществлять поиск максимального и минимального элементов в этом массиве.
3. Подсчитывать среднее значение всех элементов с выводом на экран.

Оформить программу с использованием пользовательского меню. Каждое действие оформить как отдельные подпрограммы. Нахождение среднего значения оформить в виде функции, нахождение максимального и минимального значения в виде процедуры

```
Program Pr4;  
Const n = 100;  
Var a: array [1..n] of integer;  
Min, max, l, k: integer;
```

```
Procedure P1;  
Begin  
Randomize;  
For i:=1 to n do begin  
A[i]:=random(101)- 50;  
Write (a[i]:4);  
End;  
Writeln;  
End;
```

```
Procedure p2;  
Begin  
Max:=a[1];  
Min:=a[1];  
For i:=2 to n do begin  
If a[i]> max then max:=a[i];  
If a[i]<min then min:=a[i];  
End;  
End;
```

```
Function f1: real;  
Var sum: integer;  
Begin  
sum:=0;  
For i:=1 to n do
```

## Формальные и фактические параметры (входные и выходные)

При взаимодействии подпрограмм и основной программы, часто бывает необходимым вызывать подпрограммы с какими-нибудь входными данными. Это удобно использовать, когда одну и ту же подпрограмму, мы хотим использовать в программе при разных вызовах с различными исходными программами.

*Например:*

Можно оформить подпрограмму генерации и вывода массива на экран, тогда использование размера массива и диапазона генерации ,как входной параметр позволит, как внутри одной программы при помощи одной и той же процедуры генерировать различные массивы.

```
Program Pr;  
Const = 100;  
Var a: array [1..n] of integer;  
    i: integer;  
    Procedure P;  
    Begin  
        For i:=1 to n do begin  
            A[i]:=random (101)-50;  
            Writeln (a[i]:4);  
        End;  
    Writeln;  
    End;  
Begin  
...  
P;  
...  
P;  
...  
End.
```

## Использование входных параметров

При использовании подпрограмм, кроме входных можно применять и **выходные параметры**, т.е. те значения, которые получаются в результате выполнения в соответствующей подпрограмме и в дальнейшем, которые используются в основной программе.

Выходные параметры также описываются в заголовке, соответствующей процедуры или функции (после ее имени), выходной параметр описывается в скобках после директивы `var`.

*Например:*

***Procedure** P(x, y:integer; **var** k: integer; z :real);*

*...*

*P (10, 50, m, n);*



### Пример 5

Оформить процедуру, позволяющую вывести на экран разделяющую линию из любого символов количество и типов.

```
Procedure P1 (s: char; k: integer);  
Var I:integer;  
Begin  
For i:=1 to k do  
Readln (s);  
Writeln;  
Begin {основная программа}  
...  
P1 (*, 50);  
P1 ($, 100);  
...  
Writeln ('введите символ');  
Readln (a);  
Writeln ('вызов количества');  
Readln (kol);  
P1 (a, kol);  
End.
```

Формальные  
параметры

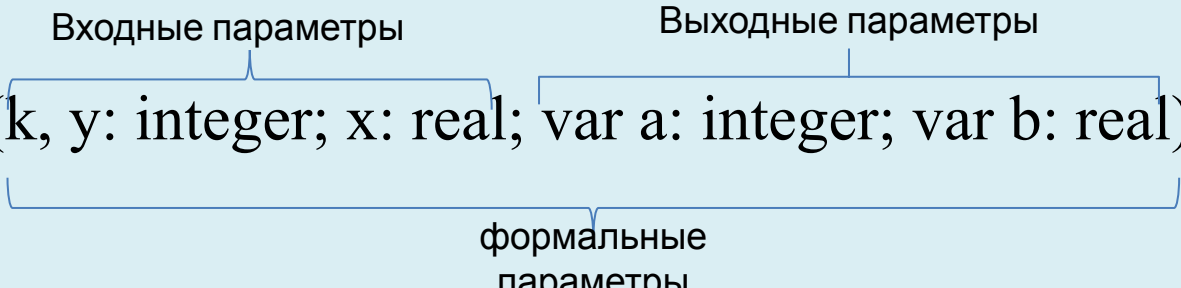
Фактические  
параметры

## Параметры переменные и параметры значения

Часто встречаются случаи, когда в качестве результата выполнения подпрограмм получается несколько заголовков. В этом случае удобно оформить с использованием формальных параметров, которые делятся на разновидности:

- Входные параметры (параметры переменные)
- Выходные параметры (параметры значения)

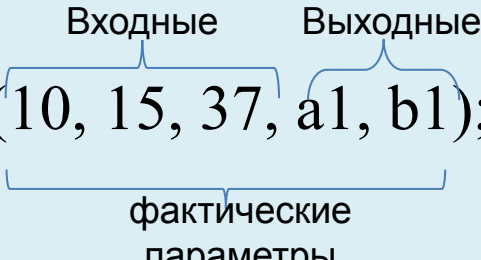
Procedure P1 (к, у: integer; x: real; var a: integer; var b: real);  
.....



формальные  
параметры

Var a1: integer;  
b1: real;

P1 (10, 15, 37, a1, b1);



фактические  
параметры

Если формальный параметр объявлен **БЕЗ** директивы **Var**, то в подпрограмму передается **КОПИЯ** соответствующего фактического значения, и поэтому любые изменения формального параметра в подпрограмме никак **НЕ изменяют** фактическое значение.

Наоборот, если формальный параметр объявлен с директивой **var**, то в подпрограмму передается **АДРЕС** соответствующей фактической переменной, т.е. подпрограмма на самом деле **непосредственно работает** с самой фактической переменной.

### *Пример 1*

Реализовать поиск максимального элемента и его номера в заданном подмассиве. Поиск оформить с использованием процедуры с входными переменными (левая, правая границы). Массив из 100 чисел [0, 99].

```
Program P1;  
Const m=100;  
Var a: array [1..m] of integer;  
    i, l, z, max, nom: integer);  
Procedure P1 (pl, pr: integer; var pmax, pnom: integer);  
Begin  
Pmax:=a[pl];  
Pnom:=pl;  
    For i:= pl to pr do  
        If a[i] > pmax then  
            begin  
                Pmax:=a[i];  
                Pnom:=i;  
            End;  
    End;  
End;
```

```
Begin  
Randomize;  
For i:=1 to m do  
    begin  
        A[i]:=random (100).  
    end  
end
```

## Рекурсивные подпрограммы

**Рекурсивная программа** – это программа, которая в своем теле вызывает сама себя. При этом важно помнить, что любую рекурсивную программу можно заменить на обычную с использованием циклов, т.е. выполнить ее итеративно.

Схематично рекурсивная программа выглядит следующим образом

*Procedure P1;*

*Begin*

*...*

*P1;*

*...*

*End;*

Рекурсивные вызовы **не должны** продолжаться до **бесконечности**. Для этого в рекурсивной подпрограмме вводят **формальные параметры** – значения, которые при рекурсивном вызове уменьшаются, а внутри самой рекурсивной программы выполняется проверка значений этих переменных.

Схема основной программы с рекурсивной подпрограммой:

Program P1;

Var ...

Procedure Recurs (k: integer);

Var ...

Begin

If  $k > 0$  the recurs (k-1)

## Механизмы взаимодействия вызывающей программы и вызываемой

Рекурсивная подпрограмма всегда имеет **формальный параметр**, поэтому рекурсивный вызов самой себя, приводит к ситуации одноименных переменных, вызывающей и вызываемой программы.

В этом случае внешние одноименные переменные становятся не доступны в вызванной подпрограмме и при этом ее значение сохраняется до тех пор, пока не завершится вызванная подпрограмма.

После завершения подпрограммы недоступными становятся внутренние переменные в силу своей локальности, а внешние наоборот могут использовать те значения, к которым она имела до вызова подпрограммы.

Ситуация становится еще более интересной, когда внутри вызванной подпрограммы производится вызов своей внутренней подпрограммы с таким же одноименным параметром: к заполненному ранее значению добавляется еще одно на время работы самой внутренней подпрограммы с восстановлением запомненных значений в обратном порядке.

Такой механизм запоминания называется **стековым механизмом**.

**Стек** – это линейная структура, которая элементу добавляет с одного конца (вершина стека) и извлекается из вершины. Элемент, который вошел последним, извлекается первым. Раньше восстанавливается значение того параметра, который был заполнен позже всех.

При завершении работы, происходит восстановление из стека последнего заполненного значения.

## Пример 2

Ввести исходное значение.

1. Проверяем входной формальный параметр на нуль.
2. Выводим текущее значение
3. Программа рекурсивно вызывает сама себя со значением параметра на 1 меньше текущего.
4. После завершения очередного рекурсивного вызова и возврата в вызывающую подпрограмму, выводит восстановление значения формального параметра.

```
Program Pr1;
```

```
Var k: byte;
```

```
Procedure Rec (k:byte);
```

```
Begin
```

```
    If k=0 then Writeln (k: 3, ': ', 'вызов закончен начинаем возврат')
```

```
        Else begin
```

```
            Write (k:3);
```

```
            Rec (n-1);
```

```
            Write (n:3);
```

```
        End;
```

```
End;
```

```
Begin
```

```
Readln (k);
```

```
Rec (k);
```

```
End.
```

Пример 3.

Программа рекурсивного вычисления факториала.

Program Pr3;

Var n, fact : integer;

Function f(n:integer): integer;

Begin

    If  $n > 0$  then  $f := n * f(n-1)$  else

$f := 1$ ;

End;

Begin

Readln (n);

Fact:=f(n);

Writeln ('fact =', fact);

end.